Глубоководье:

Подземелье Безумного Мага

Исследуйте в этом приключении величайшей
в мире ролевой игры мега-подземелье Подгорье

ГЛУБОКОВОДЬЕ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ БЕЗУМНОГО МАГА

ОГЛАВЛЕНИЕ:

Общий обзор Подгорья.....4
Уровень 1: КАТАКОМБЫ.....15
Уровень 2: ТАЙНЫЕ ЗАЛЫ.....34
Уровень 3: САРГАУТ.....55
ПОРТ ЧЕРЕПА.....76
Уровень 4: ИЗВИЛИСТЫЕ ПЕЩЕРЫ.....86
Уровень 5: ИВОВЫЙ ЛЕС.....99
Уровень 6: ПРОПАВШИЙ УРОВЕНЬ.....116
Уровень 7: ЗАМОК МЭДГОТА.....135
Уровень 8: СКОЛЬЗКОТОПЬ.....154
Уровень 9: СЕРДЦЕ ДВЕОМЕРА.....165
Уровень 10: РУКАВИЦА МУИРАЛА.....189
Уровень 11: НОРЫ ТРОГЛОДИТОВ.....210
Уровень 12: ЛАБИРИНТ.....221
Уровень 13: КЛАДБИЩЕ ТРОБРИАНДА.....237
Уровень 14: УБЕЖИЩЕ АРКТУРИИ.....248
Уровень 15: ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ.....267
Уровень 16: КРИСТАЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ.....288
Уровень 17: ГЛУБОКОМОРЬЕ.....305
Уровень 18: ПРИЮТ ВАНРАКА.....318
Уровень 19: ИЛОВЫЕ ПЕЩЕРЫ.....334
Уровень 20: ПЕЩЕРЫ РУННЫХ КАМНЕЙ.....347
Уровень 21: КОНЕЦ (ШАХТЫ ГЛУБИН).....363
Уровень 22: КРЕПОСТЬ СУМЕРЕЧНЫХ ТЕНЕЙ.....379
Уровень 23: ЛОГОВО БЕЗУМНОГО МАГА.....396

ПРИЛОЖЕНИЕ A: Обитатели Подземелья.....415
ПРИЛОЖЕНИЕ B: Колода Старших Рун.....424
ПРИЛОЖЕНИЕ C: Колода Тайн.....426

НА ОБЛОЖКЕ:

Авантюристы тянутся к Подгорью, как мотыльки к пламени. Синтия Шеппард изобразила злодеев, соперничающих между собой за контроль над глубинами подземелья.

Герои, будьте настороже!

Предупреждение: Безумный Маг Подгорья сейчас не принимает посетителей. Не спускайся, потому что у нас ремонт, и все в полном беспорядке. Вы не найдете сокровища, а фуршет закрыт до дальнейших распоряжений. О боги, откуда взялись все эти гитиянки? Как будто пожирателей разума было недостаточно. А это что такое? Ты думаешь, что разграбишь мой дом и тебе это сойдет с рук? Ха! У тебя же нет опыта.

ПЕРЕВОД:

Pirates of the Sword Coast *(aKa NotaBenoid)*
(Ed_dy, _Hornet_ и др.)

Общий обзор Подгорья

Подгорье - самое большое и глубокое подземелье в Забытых Королевствах. Цель этой книги - затронуть каждый основной уровень этого огромного, опасного места.

Глубоководье: Подземелье Безумного Мага предназначено для персонажей с 5 по 20 уровни. Вы можете использовать его как самостоятельное приключение, либо использовать вместе с его предшественником, *Глубоководье: Ограбить Дракона*, приключением для персонажей с 1 по 5 уровень.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для проведения этого приключения вам понадобятся книги D&D 5-редакции: *Руководство Игрока, Руководство Мастера* и *Бестиарий*.

Бестиарий содержит характеристики большинства монстров этого приключения. Оставшиеся включены в приложение А. Когда имя существа выделено **жирным** шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая что его характеристики находятся в приложении А или в *Бестиарии*. Если они находятся в приложении А, рядом будет приписка об этом.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *Руководстве Игрока*. Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера* или, в случае новых предметов, в самом событии, в котором они найдены.

ОПИСАНИЯ ЗОН

Подгорье - это серия соединенных между собой уровней подземелья, каждый из которых глубже, чем предыдущий. Каждый уровень подземелья имеет свои собственные столкновения, обозначенные на карте.

Текст приключения часто передаёт наиболее важные особенности местности в виде списка с заголовками жирным шрифтом, для удобства использования. Эти ключевые особенности расположены в порядке значимости или в порядке, в котором персонажи могут их заметить. Эта сводка предназначена для того, чтобы помочь вам бегло воспринять информацию. Если перечисленная особенность требует дополнительного объяснения, вы найдете дополнительную информацию об этой особенности после сводки.

СОКРАЩЕНИЯ

В данной книге используются следующие сокращения:

оз = очки здоровья	КД = Класс Доспеха
Сл = Сложность	Опыт = Очки опыта
пм = платиновые монеты	зм = золотые монеты
эм = электрумовые монеты	см = серебряные монеты
мм = медные монеты	НИП = неигровые персонажи
ЗД = законно-добрый	ХД = хаотично-добрый
НД = нейтрально-добрый	ЗН = законно-нейтральный
Н = нейтральный	ХН = хаотично-нейтральный
ЗЗ = законно-злой	ХЗ = хаоичной-злой
НЗ = нейтрально-злой	ДМ = Мастер Подземелий

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

В таблице Уровни Подгорья перечислены уровни подземелья и уровни персонажей, для которых они предназначены. Это нормально для персонажей, спуститься на уровень подземелья, который предназначен для группы более высокого уровня; столкновения там будут более опасными и сложными, но персонажи могут отступить, если станет слишком тяжело. Персонажи также могут покинуть Подгорье, отправиться в приключение в другое место и вернуться в подземелье, как только они достигнут более высокого уровня.

Награда Бонусным Опытом

Уровень персонажа	Бонусный Опыт
1-й – 4-й	50
5-й – 10-й	250
11-й – 16-й	1 000
17-й – 20-й	2 500

Каждый уровень подземелья содержит достаточно опыта с монстров, гарантирующий, что прошедшие его персонажи получат нужный уровень опыта для прохождения следующего уровня подземелья. Вы также можете награждать опытом за преодоление ловушек и за хороший отыгрыш с ключевыми НИП-ами. В таблице Награда Бонусным Опытом указаны рекомендуемые награды опытом за такие взаимодействия.

Уровни Подгорья

Уровень	Название	Уровень Персонажа
1	Катакомбы	5-й
2	Тайные Залы	6-й
3	Саргаут	7-й
	Порт Черепа	7-й
4	Извилистые Пещеры	8-й
5	Ивовый Лес	8-й
6	Пропавший Уровень	9-й
7	Замок Мэдгота	9-й
8	Скользкотопь	10-й
9	Сердце Двеомера	10-й
10	Рукавица Муирала	11-й
11	Норы Троглодитов	11-й
12	Лабиринт	12-й
13	Кладбище Тробрианда	12-й
14	Убежище Арктурии	13-й
15	Полоса Препятствий	13-й
16	Кристальный Лабиринт	14-й
17	Глубокоморье	14-й
18	Приют Ванрака	15-й
19	Иловые Пещеры	15-й
20	Пещеры Рунных Камней	16-й
21	Конец	16-й
22	Крепость Сумеречных Теней	17-й
23	Логово Безумного Мага	17 – 20-й

ИСТОРИЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Более тысячи лет назад волшебник Халастер Черный Плащ (см. приложение А) путешествовал из далекой земли к основанию горы Глубокая Вода, возможно, внимая настойчивому шепоту провидения. Некоторые считают, что он был родом из почти забытой империи, известной как Колыбель. В давние века человечество распространилось из Колыбели по всему Фаэруну, придя оттуда, где сейчас находится Равнина Пурпурной Пыли, пустошь, возникшая в результате конфликта с богами. Другие придают Халастеру менее древнее происхождение, помещая его в число ранних волшебников Нетерила или утверждая, что он родом из южного народа, давно погребенного под песками и временем. Независимо от его происхождения, ученым точно известно, что Халастер привез с собой на гору Глубокая Вода семь учеников.

Пока Семеро прикрывали его спину, Халастер использовал свою огромную силу для призыва существ с других планов существования, чтобы они помогли дварфам построить для него башню волшебника, превосходящую все башни других волшебников. Но с течением времени Семеро все реже и реже видели своего таинственного мастера. Халастер продолжал использовать падших существ с далеких планов для прокладывания туннелей и строительства других сооружений под своей башней, и хранил в тайне от Семерых состояние большинства своих подземных дел. Со временем исследования Халастера добрались до Подземных Залов, комплекса туннелей и помещений, построенных дварфами вокруг мифриловой шахты под горой Глубокая Вода. Строители Подземных Залов, дварфийский клан Мелаиркин, давно исчезли и в руинах обосновались враждующие между собой дуэргары и дроу. Халастер начал против них крестовый поход, устроив в туннелях вместе со своими сверхъестественными союзниками то, что впоследствии назвали Дикой Охотой Халастера. Упорные дуэргары продолжали копать до тех пор, пока не закончились залежи мифрила; после чего они покинули Подземные Залы, оставив дроу сражаться с Халастером и его подручными в одиночку. Безумный маг окружил оставшихся темных эльфов, захватывая души одних в ловушки при помощи своей темной магии, порабощая умы других и уничтожая тела остальных. Как только он выжал из них всё что ему было нужно, Халастер Черный Плащ продолжил движение все ниже и ниже по туннелям, предаваясь необъяснимому стремлению спускаться все глубже и глубже вглубь горы.

Используя подземный комплекс как оперативную базу, Халастер путешествовал по другим планам и отдаленным землям, собирая диковинных и опасных существ и помещая их в Подгорье в качестве пленников, слуг или стражей. Заселение и защита подземелья стали для него навязчивыми идеями. Со временем забота мага о Подгорье, державшая в напряжении все чувства, сделала его эксцентричным, непостижимым безумцем.

Ученики Халастера появлялись и пропадали. Некоторые возвращались - повинуясь необъяснимому влечению глубин Подгорья. Другие всегда были рядом с ним. Когда они стали уделять больше внимания своим навязчивым идеям, безумие поселилось и в их душах.

В течение многих лет, пока Халастер уединившись в своих туннелях, продолжал поиски на других планах, его великолепная башня и окружающие ее стены превратились в руины. Со временем в тени горы Глубокая Вода появился город Глубоководье и разросся вниз до гавани. По мере того, как город расширялся в течение многих лет, он поглотил и руины дома Халастера. Подгорье было известно первым поселенцам и они часто отправляли в его бесконечные глубины преступников в качестве наказания. Так продолжалось много лет, пока бесстрашный искатель приключений Дурнан

спустившись в лабиринт под башней смог вернуться из него живым, нагруженный богатствами и с бесчисленными душераздирающими историями. На вырученные средства Дурнан разрушил остатки башни Халастера и построил над колодцем, через который он спустился в Подгорье, таверну назвав её Зияющим Порталом. Дурнан владеет и управляет гостиницей и таверной и по сей день, обслуживая завсегдатаев и приглашая отважных глупцов испытать свои силы в Подземелье Безумного Мага.

Узел в Плетении

Там, где сегодня расположено Глубоководье, когда-то была столица древнего эльфийского королевства Иллефарн - Аэлинталдаар. Когда эльфы ушли, они использовали мощнейшее заклинание стёршее все напоминания от своей столицы. У заклинания оказался непредвиденный побочный эффект создавший постоянный узел в Плетении, материи, используемый для передачи магической энергии. Узел находится глубоко под землей и его невозможно увидеть, почувствовать или уничтожить, но он может вызвать безумие в умах смертных существ, слишком долго живущих поблизости. Узел пронизывает всё Подгорье, и вызванное им безумие, обычно проявляется как одержимость этим подземельем. У тех, кто попал под влияние узла Плетения, появляется подсознательное желание оставаться в подземелье или быть рядом с ним. Халастер и несколько его учеников пали жертвой этой одержимости, как и многие дварфы Мелаиркина и даже Дурнан, владелец Зияющего Портала. Не все существа, обитающие в Подгорье поддаются безумию, а те, кто поддался, даже не подозревают о том, что подземелье держит их в своих лапах.

ЗИЯЮЩИЙ ПОРТАЛ

Знаменитая гостиница и таверна Зияющий Портал, расположенная недалеко от восточного склона горы Глубокая Вода, получила свое название от 40-футового в диаметре колодца ведущего на первый уровень Подгорья. Находящийся в центре таверны колодец когда-то был внутри стен давно разрушенной величественной башни Халастера. Его отвесные стены сложены из старого известняка. Рядом с зияющим провалом установлена лебедка с простым канатно-шкивным механизмом, которую Дурнан использует для спуска авантюристов вниз в шахту и (иногда) для подъёма их обратно. Дурнан сам управляет лебедкой и перевозит за раз только одного искателя приключений. В независимости, подъём это или спуск, путешествие занимает 10 раундов. На канате видны следы засохшей крови и он достаточно длинен, чтобы достать до пола мрачного помещения в нижней части 140-футовой шахты (уровень 1, зона 1) колодца.

За спуск в колодец Дурнан берёт с каждого авантюриста 1 зм, причём неважно каким образом они будут спускаться. Обратный путь также стоит один золотой, который кладётся авансом в опущенную бадью. Он также берёт монеты от завсегдатаев, желающих сделать ставки на решивших исследовать Подгорье авантюристов, точнее на их шансы вернуться живыми. "Пять драконов на то, что они вернутся быстрее, чем пройдёт 10 дней, за вычетом воина, мага и жреца!" - услышать похожие комментарии не редкость среди взрывов пьяного смеха.

Стены колодца крошатся, но в них достаточно опор для рук и ног. Их можно использовать для спуска с помощью альпинистского снаряжения и успешной проверки Силы Сл 15 (Атлетика). Для того чтобы спуститься в Подгорье при помощи канатно-шкивного механизма проверок не требуется.

ПРИЧИНЫ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Зависающие в Зияющем Портале авантюристы, частенько находят работу по изучению Подгорья по чьим-либо поручениям. У персонажей могут быть свои собственные причины для спуска в Подземелье Безумного Мага, но представленные в этом разделе причины для приключений, могут быть использованы в качестве дополнительной мотивации. Причины делятся на две категории: стартовые и последующие задания. Авантюристы не обязаны принимать или выполнять любые из этих заданий, хотя обещанные за них награды достаточно существенны и соблазнительно выглядят.

СТАРТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Стартовые задания доступны персонажам с самого начала их знакомства с Подгорьем. Любой из тех, кто выдаёт задания, описанные ниже, подходит к персонажам вскоре после их прибытия в Зияющий Портал. Персонажи могут взять столько стартовых заданий, сколько захотят. Исходя из потребностей вашей кампании, вы можете даже добавить некоторые собственные стартовые задания.

Охота за Магическими Предметами и Книгами Заклинаний

Обайя Удой, нейтрально-добрая, чалтанка, жрица Ваукин (бога торговли), прибыла сюда из далекого города Порт Ньянзару по поручению волшебника Ваканга О'таму, для того чтобы приобрести в Глубоководье магические предметы. Когда она узнала о Подгорье, Обайя забронировала номер в Зияющем Портале в надежде нанять авантюристов для добычи из подземелья его магических сокровищ.

Обайя подходит к авантюристам и предлагает заплатить за любые ненужные им магические предметы, которые они найдут в Подгорье. Средства Обайи находятся в банках Глубоководья и она в состоянии в течении нескольких часов щедро заплатить за любые магические предметы, принесенные ей персонажами. Сумма оплаты основана на редкости предмета, как указано в таблице Вознаграждений за Магические Предметы, и не подлежит обсуждению. Персонажам

будет сложно найти кого-то другого, кто готов потратить столько же на эти предметы, сколько Обайя, и она всегда расплачивается платиновыми монетами ввиду удобства их ношения.

Обайя также заинтересована в покупке книг заклинаний для Ваканги О'таму. Она оценивает книги заклинаний, основываясь на содержащимся в ней заклинании самого высокого уровня: 5 пм для 1-го уровня, 25 пм для 2-го или 3-го уровня, 100 пм для 4-го или 5-го уровня, 250 пм для 6-го или 7-го уровня и 500 пм для 8-го или 9-го уровня.

Вознаграждение за Магические Предметы

Редкость предмета	Награда Обайи
Общеизвестный	10 пм
Необычный	50 пм
Редкий	500 пм
Очень редкий	5 000 пм

После того, как она заплатит за магические предметы и книги заклинаний общей суммой 7500 пм, Обайя нанимает небольшой отряд телохранителей и на направляющемся в Чалт торговом судне возвращается в Порт Ньянзару со своими покупками.

Оплата Долгов Арфистов

Маттрим Мерег, законно-добрый, бард, известный как Трёхструнный для своих друзей, играет на лютне с тремя струнами в Зияющем Портале и является гораздо более талантливым музыкантом, чем пытается притворяться. По правде говоря, Маттрим - шпион Арфистов, использующий выступления для установления отношений с уникальной клиентурой Зияющего Портала.

Маттриму нужно доставить кошель с вознаграждением женщине-полудроу Калал Кладдани, хозяйке таверны "Бутыль и Дракон" в Порту Черепа. Калал предоставила убежище и исцеление раненой шпионке Арфистов в Порту Черепа и теперь они задолжали ей оплату за поддержку. В кошеле Маттрима находятся три лунных камня стоимостью 50 зм каждый.

После доставки кошеля, персонажи могут использовать убежище Арфистов в Крепости Далагора, расположенной на верхнем уровне Порта Черепа. Маттрим расскажет персонажам, что убежище охраняет маг-драконорожденный Фелракс.

Поиски Крессандо Рознара

Молодая дворянка, Эслив Рознар часто посещает вечерами Зияющий Портал, потягивая в стороне *ззар* и прислушиваясь к сплетням. Ее семья имеет запятнанную репутацию, будучи однажды изгнанной из Глубоководья за работорговлю и другие незаконные махинации. Хотя семья Рознар пытается восстановить свою репутацию, несколько плохих парней угрожают этому процессу своими зловещими намерениями. Крессандо, брат Эслив, отправился в Порт Черепа для тайной встречи с Гильдией Занатара и выяснения заинтересованности организации в работорговле на территории Порта Черепа, вдали от глаз властей Глубоководья. Эслив узнала об этой встрече только после исчезновения Крессандо и она полна решимости остановить его интриги и вернуть его в Глубоководье, прежде чем он еще больше запятнает имя семьи Рознар.

Эслив отводит одного или нескольких авантюристов в сторону, когда они готовятся совершить свой первый спуск в Подгорье, и просит их найти Крессандо, 22-летнего светлокожего мужчину с темными вьющимися волосами, обученным искусству скрытности и воровства. Она также расскажет, что Крессандо носит платиновое кольцо с печаткой с изображением фамильного герба семьи Рознар (пикирующий белый сокол на синем поле) и надписью с девизом семьи ("Мы высоко летаем и стремительно пикируем").

Она говорит, что если персонажи смогут обеспечить безопасное возвращение Крессандо или предоставят ей доказательства о его местонахождения, то она будет им очень обязана и "Вы всегда сможете положиться на Дом Рознар." (Для получения дополнительной информации о Эслив Рознар см. *Глубоководье: Ограбить Дракона*.)

Однако, персонажи нигде не найдут Крессандо, но они смогут найти его кольцо у военачальника хобгоблинов Азрока (см. уровень 3, зона 21n) и узнать, каким образом брат Эслив встретил свой безвременный конец. Возвращение кольца Крессандо Эслив завершает задание и ставит ее в должники перед партией.

Трон Императора

Волотамп Геддарм, известный исследователь и сказитель, предлагает угостить авантюристов выпивкой, чтобы отпраздновать их предстоящую экспедицию в Подземелье Безумного Мага. Во время застольной беседы он делится следующим рассказом:

> Эта история произошла во время падения Иллефарна, эльфийского Королевства Севера. Алебастровый трон, принадлежащий последнему императору Иллефарна Сиглату Аударку, исчез из его столицы Аэлинталдаара, бывшей там где построил свою башню Безумный Маг и сейчас расположено Глубоководье. Говорят, что дварфы испугались уничтожения такого чудесного творения искусства камнерезчиков и украли трон прямо из-под стройных эльфийских носов. Кто знает куда так надолго дварфы его упрятали? Но если вдруг найдете его в Подгорье, эльфам Севера будет приятно узнать, что он уцелел.

По правде говоря, древний алебастровый трон был спасен от уничтожения в Аэлинталдааре самим Императором Аударком, приказавшим поместить его в подземное хранилище. Несмотря на меры предосторожности, в результате уничтожения эльфийского королевства, трон был несколько поврежден. После падения Иллефарна дварфы Мелаиркина нашли и переправили трон в свои залы с целью починить и вернуть его эльфам.

Если персонажи найдут трон (см. уровень 3, зона 14c) и сообщат Воло о его местонахождении, он поделится этой информацией со своими друзьями-эльфами, которые выражая свою благодарность, подарят партии искусно сделанный длинный лук и эльфийский колчан с двадцатью посеребренными стрелами. По плечам лука выгравирована надпись на языке Эльфов *"Al hond ebrath, uol tath shantar en tath lalala ol hond ebrath."* Она переводится как " Настоящий друг, как и истинные друзья - вода и деревья." Впоследствии эльфы отправляют за троном в Подгорье свою собственную экспедицию.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАНИЯ

Последующие задания доступны авантюристам только после того, как они выполнят необходимые требования. Возможно, персонажам придётся не один раз войти и покинуть Подгорье, прежде чем они смогут получить данные задания.

Влюбиться в Подгорье

В Подгорье есть много обширных областей, включая скрытые уровни, помимо представленных в этой книге. Халастер запечатывает отдельные части подземелья, в которых идет обустройство или реконструкция до тех пор, пока они не будут готовы к исследованиям. Гильдия Мастеров Подземелий (dmsguild.com) является отличным ресурсом для поиска и последующего использования дополнений к Подгорью.

Паучий Глаз

Необходимо: Выполнить задание "Поиски Крессандо Рознара"

Известие о смерти Крессандо Рознара просочилось к издателям нескольких местных газет, вместе с именами авантюристов принёсших его перстень с печаткой из Подгорья. Эта новость стимулировала Джорота Светлошлема, дварфа шпиона из Альянса Лордов, посетить Зияющий Портал.

По-простому одетый Джорот подходит к персонажам и просит их узнать что-либо про банду из четверых дварфов авантюристов - Кулаки Фалкира, скрывшуюся в Подгорье более года назад. Их лидер, Фалкир Камнекулак, предположительно украл знаменитый изумруд Паучий Глаз из посольства Мирабара в Глубоководье за несколько недель до их исчезновения. Джорот уверен, что Фалкир мертв (заклинания прорицания это подтверждают), но он заинтересован в том, чтобы драгоценный камень был возвращен владельцам для укрепления политических связей между Глубоководьем и Мирабаром.

Джорот описывает Фалкира как очень тучного дварфа, носящего шлем в виде кабаньей головы. С его слов драгоценный камень представляет собой сферический изумруд примерно трех дюймов в диаметре, с небольшим дефектом в сердцевине смутно напоминающим паука. Насколько ему известно, драгоценный камень не обладает магическими свойствами. В качестве награды Джорот предлагает дружественные отношения к ним со стороны Альянса Лордов, что может пригодится, если персонажам понадобится помощь в Глубоководье или других городах альянса. (Для получения дополнительной информации о Альянсе Лордов и его роли в Глубоководье см. *Глубоководье: Ограбление Дракона*.)

Имеющие членство в Альянсе Лордов персонажи, за возвращение Джороту Паучьего Глаза получат 3 очка славы (см. "Слава" в главе 2 *Руководства Мастера*). И драгоценный камень, и Кулаки Фалкира находятся на уровне 10.

Найти Фрагмент Рунного Камня

Необходимо: 12-й уровень и выше

Волотамп Геддарм представляет персонажей своему другу: молодому капитану Городского Дозора Джалестеру Седогриву. Если персонажи участвовали в *Глубоководье: Ограбление Дракона*, то они, вероятнее всего уже знакомы. Джалестер тайный агент Альянса Лордов, подчиняющийся Публичному Лорду Глубоководья - Леди Лаэраль Сереброрукой.

Мало кому известно, кроме ее ближайших приближенных, что магия Лаэраль стала слабеть. Ей удалось обнаружить способ на время приостановить спад, но для этого требуется фрагмент магического кристалла под названием Рунный камень. Кристалл был создан Халастером Черным плащом и спрятан в глубинах Подгорья. Лаэраль послала Джалестера нанять группу авантюристов для добычи небольшого осколка Рунного камня и последующей доставке им в строжайшей тайне Лаэраль.

Джалестер говорит персонажам, что хочет получить для себя фрагмент, не раскрывая зачем он ему нужен, лишь упоминая что это поможет улучшить защищенность Глубоководья (истинное утверждение). Он описывает Рунный камень как большой, светящийся, дискообразный драгоценный камень с плавающей в нем руной Халастера.

Вместо денежного вознаграждения за доставку фрагмента Рунного камня, Джалестер предлагает персонажам своё расположение, что может принести много пользы, учитывая его должность в Городском Дозоре. Если персонажи смогут договориться о чём-то ещё помимо благоволения Джалестера, то он пообещает им *клинок удачи [luck blade]*, забыв при этом упомянуть, что клинок принадлежит Мирту Ростовщику, одному из Тайных Лордов Глубоководья. После того как фрагмент Рунного камня окажется в руках Лаэраль, довольно расстроенный Мирт сам принесет персонажам клинок. "Может быть, вы мне его вернете на ваших условиях во время ужина в моем особняке?" - вежливо интересуется он, отдавая клинок персонажам. Возвращение Мирту его меча делает Тайного Лорда должником у персонажей - и это уже действительно прекрасный приз за их усилия.

Персонажи могут найти Рунный камень и его фрагменты на 20 уровне Подгорья.

Спасти Дракона

Необходимо: выполнить задание "Трон Императора" или "Паучий Глаз"

До Леди Уайлд Луннозвездной, матриарха дворянской семьи Луннозвездных в Глубоководье, дошли слухи, что в последнее время один из отрядов искателей приключений добился некоторых успехов в Подгорье. Узнав всё что можно, об этих авантюристах, она отправляет к ним на встречу своего внучатого племянника, благовоспитанного полудроу Гелиона Луннозвездного. Гелион - наследник Уайлд, и эта миссия для него такое же испытание, как и для авантюристов.

Леди Уайлд уже больше ста лет, но несмотря на старческий возраст она никогда не забывала о темном пятне на чести её семьи, оставленное Ванраком Луннозвездным, давным-давно правившим Домом Луннозвездных. Ванрак и его небольшая армия поклонников Шар сбежали в Подгорье, чтобы избежать наказания за свои многочисленные преступления в городе. Леди Уайлд помнит, что давнего союзника их семьи, бронзового дракона Глистера, отправили найти Ванрака и вернуть его в Глубоководье, чтобы он предстал перед судом. Дракон нашел Ванрака, но не смог вытащить его из глубин Подгорья. Вместо этого дракон был испорчен магией Шар и трансформировался в теневого дракона Умбраксакара. В этом обличье дракон сражался на стороне Ванрака в течение многих лет, выступая даже время от времени его верховым животным.

Леди Уайлд считает, что ее семья обязана так или иначе освободить дракона от злых чар Шар. Она просит Гелиона встретиться с авантюристами и убедить их найти теневого дракона в Приюте Ванрака, уровне в глубинах Подгорья, и разбить окутавшие его оковы Шар. Если же это не удастся, то они должны его просто убить, избавив дракона от страданий. В обмен на их помощь Гелион обещает дружеское расположение Дома Луннозвездных, дающее следующие ощутимые преимущества:

- Персонажи могут обмениваться магическими предметами с представителями Дома Луннозвездных, что позволяет бесплатно получить нужные магические предметы подобного качества редкости (при условии вашего согласия).
- Дом Луннозвездных выражает готовность профинансировать любую будущую экспедицию, в которую решат отправиться персонажи, предоставляя карты, караванные услуги и последователей НПС по мере необходимости.
- Дом Луннозвездных может свести персонажей с людьми, проводящими особые обучения (см. "Знаки Внимания" в главе 7 *Руководства Мастера*).

Разоблачить Разведчика Телепата

Необходимо: 9-й уровень и выше

Улитарид (см. приложение А) использует телепатическую связь с выбранными наугад жителями города для того чтобы узнать как можно больше о Глубоководье. Вступившие с ним в контакт, ничего не подозревают о истинной сущности улитарида, кроме того, что к ним за информацией обратился чуждый разум. Известия про эти телепатические атаки начали активно распространяться по всему городу, быстро став нечто большим, чем басня очередного безумца. Несколько завсегдатаев Портала поделились слухами с Дурнаном и теперь он полагает, что причина может находиться где-то в Подгорье. В действительности Дурнан предполагает, что ужасный, психонический монстр, называемый старшим мозгом, скрывается в подземельях. Не желая никого раньше времени пугать слухами об иллитидах, он держит свои догадки в тайне.

Дурнан предлагает авантюристам найти источник телепатической связи, узнать его намерения и если они враждебны быстро и решительно покончить с ним. (Улитарид ждет на уровне 17.) Если партия разберется с проблемой, Дурнан гарантирует, что их подвиг не будет забыт никогда, но не предлагает более никаких ощутимых наград.

СЕКРЕТЫ ПОДГОРЬЯ

В приложении С находятся карточки Колоды Тайн, которые можно откопировать и раздавать игрокам в те моменты, когда их персонажи узнают достоверную информацию о Халастере и Подгорье.

Любой персонаж, проводящий не менее четырех часов в Зияющем Портале, скорее всего, услышит различные небылицы о Безумном Маге и его подземелье. Однако не всем слухам можно верить и персонажам нужен чуткий слух и проницательность, чтобы определить какие истории правдивы. Попросите каждого персонажа сделать проверку Сл 20 Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Проницательность). Если проверка успешна, персонаж узнаёт секрет Подгорья и игрок может взять карточку из колоды Тайн.

Игроки могут использовать эти карточки в своих дальнейших исследованиях. Когда персонажи встречают в Подгорье НПС знающего тот или иной факт о нём, попросите одного из игроков вытащить еще одну карточку из Колоды Тайн - это определит что НПС знает о Халастере и его подземелье.

ДЖЕССИРА КЕСТЕЛХАРП

Среди величайших секретов Подгорья - история Джессиры Кестелхарп, бывшей одной из самых одаренных учениц Халастера, пока ей не стало понятно, что Халастер окончательно безумен. Она сбежала, но Халастер вернул ее обратно в Подгорье и заточил в Цитадели Кровавой Руки, подземном комплексе под горой Глубокая Вода соединенным с Подгорьем. Джессира сбежала из своей тюрьмы, когда ее охранники пали во время Магической Чумы. Чтобы спрятаться от Халастера, она волшебным образом поместила себя в камни Подгорья. Теперь она обитает в подземелье находясь в бестелесном состоянии. Халастер не подозревает о присутствии Джессиры, но интересуется подробностями ее исчезновения во время Магической Чумы.

План Джессиры состоит в использовании авантюристов для победы над Халастером, тогда она сможет захватить контроль над Подгорьем. Для достижения цели она делает всё возможное для выживания авантюристов в Подгорье. Однако, ее способности ограничены из-за ее нынешней, бестелесной формы.

Джессира контролирует магические врата Халастера, не позволяя авантюристам проходить через них, если считает, что им ещё не хватает необходимых сил для победы над опасностями за их пределами. С точки зрения правил игры, персонажи не могут пройти через врата, когда их уровень не соответствует необходимым требованиям (рекомендуемый уровень персонажа для данного уровня подземелья). Любой недостаточно опытный персонаж, при попытке пройти отбрасывается от открытых врат назад без причинения урона. Пройти врата в этом случае персонажу поможет только заклинание *исполнение желаний [wish]*. Как ДМ, вы можете убрать это ограничение и позволить персонажам не соответствующим требованиям уровня пройти через врата, особенно если считаете, что у них достаточно ресурсов для выживания и преодоления поджидающих их опасностей.

Джессира не может помешать персонажам перемещаться между уровнями подземелья обычными способами. Всякий раз, когда они входят на уровень подземелья, предназначенный для персонажей более высокого уровня, Джессира посылает им телепатическое предупреждение на Общем языке: "Поверни назад! Ты не готов к подстерегающим впереди опасностям!". Персонажи могут игнорировать ее предупреждение. Она не может и не будет делиться подробностями об опасностях поджидающих авантюристов, или общаться с ними каким-либо другим способом, так как опасается быть обнаруженной Халастером.

Сильная магия прорицания может указать на бесплотное присутствие Джессиры по всему Подгорью. Но даже заклинание *исполнение желаний [wish]* или божественное вмешательство [divine intervention] не позволит установить прямую связь с бывшей ученицей Халастера.

ОСОБЕННОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Чтобы избежать повторяющихся описаний, здесь обобщены общие черты Подгорья.

ИЗМЕНЕНИЯ МАГИИ

Халастер не позволяет существам входить или выходить из своего подземелья. Никакое другое заклинание, кроме *исполнения желаний [wish]*, не может быть использовано для входа в Подгорье, выхода из него или перемещения с одного уровня на другой. *Проекция в астрал [astral projection], телепортация [teleport], уход в иной мир [plane shift], слово возврата [word of recall]* и подобные сотворенные заклинания, просто терпят неудачу, как и эффекты изгоняющие существо на другой план существования. Эти же ограничения применяются и к магическим предметам и артефактам, обладающими свойствами переноса или изгнания существ на другие планы. Магия, позволяющая переходить Эфирные Границы, например заклинание *эфирность [etherealness]*, является исключением из этого правила. Существо, входящее в Эфирные Границы из Подгорья, возвращается в подземелье, когда покидает этот план.

Магия, призывающая существ или объекты с других планов, обычно действует в Подгорье, как и магия, включающая в себя внепространственное измерение. Любые заклинания, сотворенные в внепространственном измерении (например, *великолепный особняк Морденкайнена [Mordenkainen's magnificent mansion]*), подлежат тем же ограничениям, что и заклинание сотворенные в Подгорье.

Заклинания не способны разрушить или изменить форму магически защищенных потолков, колонн, столбов, стен или полов в Подгорье. Например, заклинание *землетрясение [earthquake]* в Подгорье не вызовет обрушение потолка или не создаст провалы. Однако, двери и предметы интерьера не защищены таким способом.

Персонажи получающие заклинания от божеств или потусторонних покровителей и находящиеся в Подгорье функционируют как обычно. Кроме того, заклинания, позволяющие контактировать с существами из других планов, также действуют без изменений.

Заговор Послание

Внутри Подгорья с Халастером нельзя связаться при помощи заговора *послание [sending]*. Любое существо, пытающее связаться с ним используя заговор, магическим образом перенаправляется к секретарю Безумного Мага - нотику (см. уровень 9, зона 31). Каждый раз, когда с ним связываются таким образом, нотик отвечает ругательствами на Нижнеобщем языке. Другие фразы нотик говорит только ночью (на Нижнеобщем), и они представляют собой:

- "Ты живой или это игра моего воображения?"
- «Убирайся из моего внепространственного измерения!»
- «В Плетении узел! Я не могу его развязать!»
- «Халастера нет дома».

АРХИТЕКТУРА

Подгорье представляет собой смешение гладко-обработанного и грубо-обтесанного камня, с бессистемно проложенными естественными туннелями и пещерами. Несколько уровней имеют исключительные архитектурные особенности; например, в расположенном на уровне 16 Кристальном Лабиринте стены, полы и потолки сделаны из кристаллов.

Потолки

Высота потолка всегда полезная информация, особенно если обитающие здесь существа могут лазать или летать.

Помещения. Потолки в помещениях практически всегда больше их ширины. Если в описании помещения не указана высота потолка, она предположительно минимальна.

Туннели. Потолки в туннелях такой же высоты, как и их ширина, Если не указано иное, то большинство туннелей в Подгорье арочного типа и не имеют строительных опор. Исключения отмечены в описаниях.

Двери и Секретные Двери

Обычные двери (в том числе двойные) сделаны из толстого, прочного дерева, снабжены железными петлями и ручками и защищены магией от влажности. Секретные двери сделаны из того же материала поверхности, на которую они установлены (обычно камень) и для их обнаружения требуется успешная проверка Сл 20 Мудрости (Восприятие), если иначе не указано в описании. В закрытом положении большинство дверей и секретных дверей создают

герметичные уплотнения препятствующие прохождению через них газам и газообразным существам; исключения отмечены в описаниях.

Односторонняя дверь открывается вручную только с одной стороны (другая сторона не имеет ручки или петель). Для открытия такой двери с "неправильной" стороны необходимо заклинание открыть или подобная магия. В Подгорье замки на дверях редкость, но там где установлены сделаны искусными мастерами. Персонаж, встретивший запертую дверь, может вскрыть замок при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 20.

Цели Халастера

Безумный Маг ставит в известность о своём присутствии на всём протяжении приключения. Чаще всего, он наблюдает с удовольствием издалека, как авантюристы борются с обитателями подземелья и преодолевают его опасности. В других случаях он появляется перед ними в виде спектрального глаза или в виде какой-то другой магической силы. Почему он терпит авантюристов в своем доме? Какова его цель? Это решать тебе.

Эта сноска представляет несколько возможных целей Халастера. Выберите ту, которая вам нравится, или случайным образом определите цель Халастера, бросив к6. Его цель может измениться в любой момент без объяснения причин; в конце концов, он ведь Безумный Маг.

Цель 1: Уборка Дома. Халастер хочет, чтобы авантюристы расчистили часть его подземелья и он сможет наполнить туннели новыми угрозами со всех планов. Он недоволен тем, сколько пространства занимают дроу на уровнях 3, 10 и 12. Также Халастер обеспокоен тем, что конфликт между гитиянками на уровне 16 и иллитидами на уровне 17 может выйти из-под контроля; следовательно, нужно устранить одну либо другую сторону (или обе).

Цель 2: Уничтожить Эззата. Порядком надоевший Халастеру лич Эззат устроил себе убежище на уровне 20 и Безумный Маг хочет, чтобы авантюристы уничтожили лича и его филактерию. Халастер использует двух плененных им джиннов (дао и марида) с уровня 19, чтобы подтолкнуть авантюристов к выполнению этой цели.

Цель 3: Наполнить Страхом Сердца Героев. Халастеру надоели спускающиеся в колодец и крадущие его сокровища авантюристы. Для достижения этой цели нужно запугать авантюристов и выгнать их вопящими от встреченных ужасов обратно в Глубоководье, отговаривая впоследствии своими рассказами других от спуска в Подгорье.

Цель 4: Стать Теневым Лордом Глубоководья. Сумеречные Тени были дворянами Глубоководья, впавшими в безумие и скрывшимися в Подгорье. Халастер хочет вернуть их к власти в городе на поверхности, и использовать их в качестве марионеток, чтобы править Глубоководьем снизу, как Теневой Лорд. Искатели приключений могут сорвать план Халастера, уничтожив лидеров семьи Сумеречных Теней и опустошив их крепость на 22-м уровне.

Цель 5: Найти Ученика. Халастер ищет достойных его времени и опеки одного или нескольких новых учеников. Он развивает их таланты на уровне 9, но также пристально наблюдает за другими тайными заклинателями входящими в Подгорье. Конечно, как только интерес к недавно приобретенным ученикам исчезнет, Халастер сделает то же самое, что произошло со всеми его предыдущими учениками: научит их способам уродовать и разрушать самих себя.

Цель 6: Обнаружить Джессиру. В глубинах своего извращенного, параноидального подсознания Халастер верит, что Джессира Кестелхарп все еще жива и строит планы по его уничтожению. Он понятия не имеет где она может быть, но не сможет успокоиться, пока тайна ее исчезновения не будет раскрыта и Джессира снова станет его пленницей. Халастер считает, что для того чтобы выманить Джессиру нужно использовать авантюристов, но ему неизвестно что она использует авантюристов в аналогичных целях - для его обнаружения и уничтожения.

Запертую или заклинившую дверь можно выломать с помощью успешной проверки Силы Сл 20 (Атлетика). Существо, не прошедшее такую проверку, не может сделать еще одну попытку на этой двери без помощи другого существа или инструмента (например, ломик).

Если направление, в котором открывается дверь, имеет важность, заранее решите для себя в какую зону она будет открываться.

Расширение Подгорья

На каждом уровне подземелья есть туннели, ведущие за край карты. Если у вас нет желания расширить подземелье их можно проигнорировать. Однако, если вы решите расширить уровень, создав собственные помещения, то вы можете соединить свою часть подземелья с существующей картой, используя любой из этих соединительных туннелей.

СТАРШИЕ РУНЫ

Старшие руны - это древние знаки, наполненные магической силой. С годами обучения, любое существо, которое может сколдовать заклинание *знак [symbol]*, может выучить старшую руну и добавить ее к выбору знаков, созданных при помощи данного заклинания. Халастер всю свою жизнь изучал старшие руны, изобретая новые и использовал их нестабильную магию. Он любит размещать их по всему Подгорью.

В приложении В представлены карточки нескольких старших рун, их нужно скопировать и вырезать для создания Колоды Старших Рун. Когда складывается ситуация при которой должна появиться старшая руна, достаньте карту из колоды рун и объясните какая руна появилась и что она делает.

Старшие руны функционируют как знаки, сотворенные при помощи заклинания *знак [symbol]*, со следующими изменениями:

- Старшая руна имеет два возможных эффекта: один полезный (эффект благодати) и другой вредный (эффект проклятия). Создатель старшей руны выбирает какой получится эффект, или может отдать его на волю случая бросая кубик для определения выпал ли эффект проклятия (нечетный результат броска) или эффект благодати (четный результат).
- Сактивированная старшая руна нацелена на одно или несколько существ в пределах 60 футов от нее, в соответствии с характеристиками заклинателя. Как только эффект будет активирован, старшая руна исчезает и заклинание заканчивается.

Существо не делает спасбросок против эффекта благодати от старшей руны. Спасброски для противостоянию эффекту проклятия старшей руны Халастера имеют Сл спасброска от заклинаний 22.

Визит в Глубиноводье

Если во время приключений в Подгорье ваша группа авантюристов будет выведена из строя или убита, есть необычная возможность сохранения как и их жизней, так и кампании: персонажи приходят в себя в альтернативной версии Зияющего Портала, являющего частью психически сгенерированной симуляции Глубоководья под названием Глубиноводье, созданной улитаридом обитающим на уровне 17.

При выборе этого варианта, персонажи в стабильном состоянии доставляются иллитидами или их рабами до 17 уровня подземелья и помещаются в капсулы, называемые псиподами. Находящиеся в ловушке псиподов персонажи в бессознательном состоянии погружены в реалистичную улитаридскую симуляцию Глубоководья. Со временем они заметят несоответствия указывающие на то, что они не там где им кажется, и у персонажей будет шанс поговорить с улитаридом в одном из его многочисленных обличий и убедить его их освободить. Для получения дополнительной информации о Глубиноводье и его создателе улитариде см. уровень 17.

ВРАТА

Халастер создает магические врата, позволяющие мгновенно перемещаться между уровнями в подземелье. Он также может создавать врата, ведущие в или из Подгорья, используя их в основном для пополнения подземелья монстрами. Во время Магической Чумы были разрушены все старые врата, но Халастер заменил их на новые, большинство из которых привязаны к подземелью. Врата не попадают под ограничения, представленные в разделе "Изменения Магии".

Открытие врат Подгорья обычно требует специального ключа, произнесенного заклинания или какого-либо другого действия. Халастер любит оставлять подсказки, чтобы помочь авантюристам решить загадку врат. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия также укажет правильный способ открытия врат.

Открытые врата действуют как двусторонний портал и обычно остаются открытыми на 1 минуту после их активации. Существа, заглядывающие в открытые врата, видят куда они ведут точно также, как если бы они смотрели через открытую дверь.

Врата не могут открыться в зоне действия заклинания *преграда магии [antimagic field]* или подобного эффекта. Заклинание *развеять магию [dispel magic]* не влияет на врата, но заклинание *исполнение желаний [wish]* может навсегда разрушить врата или заставить их открыться на срок до 1 часа. Врата не могут быть повреждены или разрушены каким-либо другим способом.

Халастер предпочитает три вида врат:

Арочные врата. Они похожи на арку, высеченную в глухой стене. Высота и ширина арки - 10 футов, если не указано иначе. Большинство врат в Подгорье - арочные врата.

Зеркальные врата. Они представляют собой настенное зеркало, овальной либо прямоугольной формы, заключенное в резную каменную раму. Высота зеркала 10 футов, щирина 5 футов, если не указано иначе. Все врата, ведущие на уровень 10 и обратно, являются зеркальными.

Стоячие врата. Они расположены между двумя стоячими камнями или колоннами. Если не указано иначе, колонны в высоту 15 футов и расположены на расстоянии 10 футов друг от друга, с каменной горизонтально расположенной перемычкой, для формирования прямоугольного входного отверстия. Поскольку врата являются доступными с обеих сторон, через них можно пройти с любого направления.

Старшие Руны Врат

При открытии врат, в их вертикальной плоскости появляется случайная старшая руна. Для определения какая из рун появилась, достаньте карточку из Колоды Старших Рун. Халастер обычно нацеливает руну на первое существо проходящее через открытые врата. Время от времени, чтобы держать игроков в напряжении, вы можете изменять срабатывание руны на второе или третье проходящее через врата существо. При активации старшая руна исчезает, пока Халастер не восстановит на вратах заклинание *знак [symbol]*.

ОСВЕЩЕНИЕ

Поскольку существа, первоначально строившие Подгорье, имели темное зрение, а Халастер освещает свой путь с помощью магии, зоны подземелья не имеют освещения, если не указано иначе.

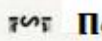
Условные обозначения на картах Подгорья

Дверь

Закрытая дверь

Двойная дверь

Выбитая дверь


Потайная дверь

Односторонняя потайная дверь

Потайной люк в полу

Жаровня

Затопленный спуск

Помост\Поднятая платформа

Решётка\Ворота

Камни

Бойницы

Окно с решеткой

Проход в потолке

Статуя

Колонна

Алтарь

Крытая яма-ловушка

Открытые ямы

Уступ скалы

Выгребная яма

Ловушка

Полиморфная ловушка

Лестница из природного камня

Линия возвышения

Парящая свеча

Бассейн с водой

Колодец

Загон для рабов

Сталактит

Сталагмит

Шахтёрская вагонетка и рельсы

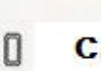
Кузница

Лестницы

Трап

Баллиста

Огненная пушка


Саркофаг

Очаг

Трон

Гобелен\Занавес

Магический круг

Пентаграмма

Таумaтургический треугольник

УРОВЕНЬ 1: КАТАКОМБЫ

Уровень КАТАКОМБЫ предназначен для четырех персонажей 5-го уровня, и побеждая здесь монстров, персонажи получат достаточное количество опыта для достижения 6-го уровня.

КТО ТУТ?

Помимо голодных монстров, здесь обосновалась бандгруппировка, а также багбиры и гоблины являющиеся союзниками бехолдера-криминального лорда, известного как Занатар.

ГРОБОВЩИКИ

Шайка нейтрально-злых бандитов людей, называющих себя Гробовщиками, вымогает с наивных авантюристов плату в размере 10 зм с каждого персонажа за безопасный проход через Катакомбы. Бандиты захватили зоны с 6 по 8 и их разведчики наблюдают за зоной 1, сообщая о появлении "гостей".

Бандиты - это бывшие актеры и певцы, использующие наборы для грима под маскировку в виде вампиров. Маскировка тщательно продумана и очень убедительна (включая в себя парики, сценическую одежду, макияж, поддельные клыки и наращенные ногти), но авантюристы с успешной проверкой Мудрости Сл 14 (Проницательность) могут её распознать.

Лидеры шайки, Уктар Краннок и Харрия Валаштар, когда-то были любовниками, но в последнее время их отношения испортились. Они сыты друг другом по горло, и каждый замышляет устранить другого и взять шайку под свой контроль. Вероятным победителем конфликта выглядит Харрия, так как у неё недавно появился голем из плоти, забрёдший сюда со 2-го уровня. Пораженный сходством Харрии со своим создателем, голем вынужденно стал подчиняться её приказам.

Гробовщики знают, что за ними следят багбиры и гоблины (см. "Гильдия Занатара" ниже). Когда они столкнутся с авантюристами с которых не могут снять дань или победить, бандиты попытаются организовать конфликт между ними и гоблиноидами, надеясь на то, что в результате избавятся от одной или обоих групп противников.

ГИЛЬДИЯ ЗАНАТАРА

Девять багбиров (пять из них под контролем пожирателей интеллекта) представляют на этом уровне Гильдию Занатара. Их задача состоит в том, чтобы не дать авантюристам добраться до нижних уровней и тем самым вмешаться в дела гильдии. С помощью нескольких гоблинов, багбиры установили сторожевые посты в зонах 23, 28 и 39.

Багбиры и их подхалимы-гоблины планируют похитить одного из лидеров Гробовщиков и отправить его в Порт Черепа для имплантирования пожирателем интеллекта, после чего Занатар сможет взять под контроль всю бандгруппировку. Багбиры наблюдают за бандитами и скоро начнут испытывать их защиту. Однако они остерегаются голема из плоти и предложат безопасный проход любым авантюристам, пообещавшим им избавиться от него. Багбиры не выполнят свою

часть сделки, но если все багбиры и пожиратели интеллекта мертвы, гоблины с готовностью выполнят условия из чувства самосохранения.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

По уровню блуждают монстры в поисках еды или сокровищ. К ним относятся ползающие падальщики, упыри, гигантские пауки, гоблины, греллы, грики, слизи всех видов, кровопийцы и веркрысы. В случае если игровой процесс нуждается в встряске, используйте одно из следующих столкновений или своё собственное столкновение.

Ползающие Падальщики

Три **ползающих падальщика (carrion crawlers)**, один по полу и два по потолку, приближаются к отряду и атакуют первых же авантюристов оказавшихся в пределах досягаемости их покрытых слизью щупалец. Если ползающий падальщик парализует персонажа своими щупальцами, он пытаясь наесться продолжает совершать атаки укусом против этого персонажа в последующие раунды. Падальщики слишком тупы и голодны, чтобы сбежать перед лицом неминуемой смерти.

Гоблины Охотники за Черепами

Два спорящих между собой **гоблина (goblins)** - это Трепач и Рыло. Они не являются ничьими союзниками и обыскивают подземелье в поисках неповрежденных черепов, чтобы объявить их своими трофеями. Бесконечное препирательство гоблинов можно услышать с расстояния до 60 футов, при столкновении с авантюристами они постараются сбежать. Если один или оба гоблина будут схвачены, то они могут показать авантюристам ближайший пост наблюдения Гильдии Занатара, а также описать его защиту, так как они наблюдали за передвижениями гоблиноидов гильдии в течение некоторого времени.

Щитостраж

В Катакомбах бродит дефектный **щитостраж (shield guardian)**, считающий что он ученик волшебника до такой степени, что пытается произносить заклинания. Щитостраж вернулся на этот уровень после того, как его создатель погиб во время исследования 4-го уровня; амулет щитостража также находится там (уровень 4, зона 16a). Руна на шлеме щитостража совпадает с руной, начертанной на обратной стороне его амулета.

Когда щитостраж заметит персонажей, он тратит свои действия на непонятную жестикуляцию, предполагая, что накладывает на них наносящие урон заклинания. Шитостраж переходит к обычным атакам только тогда, когда один или несколько персонажей входят в зону его досягаемости и атакуют в ближнем бою. Если персонажи держатся на расстоянии и не наносят урон щитостражу, он после нескольких раундов заканчивает свои "атаки" и уходит в поисках других обитателей, которых можно напугать своими атаками.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций уровня привязаны к карте 1. Персонажи, спускающиеся в подземелье из Зияющего Портала, приземляются в зоне 1 и начинают оттуда свои исследования.

1. ДНО КОЛОДЦА

На дне колодца Зияющего Портала находится темная комната площадью 40 квадратных футов со следующими особенностями:

Выходы. Похоже, единственным выходом является ведущий на юг туннель, затем поворачивающийся на запад. (Есть ещё и односторонняя секретная дверь на севере.)

Песчаный пол. Пол покрывает тонкий слой песка.

Развешанные щиты. Помятые, ржавые щиты украшают разрисованные граффити стены.

Односторонняя Секретная Дверь

Встроенная в северную стену односторонняя секретная дверь, может быть открыта с южной стороны только при помощи заклинания *открыть [knock]* или подобной магии. Любой персонаж, обнаруживший секретную дверь, также заметит отверстие диаметром 1 дюйм, просверленное через неё на высоте 5 футов. С северной стороны двери человек-**бандит (bandit)** прислушивается к звукам спускающихся в шахту гостей. Услышав, что существа спустились, бандит отступает, чтобы предупредить своих соратников в зонах 6, 8 и 9. Персонажи в комнате могут расслышать тихие, удаляющиеся шаги бандита с успешной проверкой Мудрости Сл 20 (Восприятие).

Песок

Покопавшись в песке можно найти выброшенные кем-то вещи (два железных шипа, пустой бурдюк из-под вина, трутница и пара брюк размером со взрослого человека) и случайная безделушка, брошенная испуганным искателем приключений. Сделайте бросок по таблице Безделушек в главе 5 *Руководства Игрока* для её определения.

Щиты

По стенам развешено шестьдесят старых щитов разваливающихся в прах, если их потревожить. На стене, скрытое одним из щитов, кровью написано следующее послание на языке Эльфов:

> По ту сторону колоннад ждёт тебя Безумный Маг
> Приготовь заклинания свои ты после магических врат.

2. КОРИДОР МНОЖЕСТВА КОЛОНН

В западном конце 20-футового в ширину коридора (зона 2a) ведущая вниз на 10 футов лестница приводит в уставленную колоннами комнату (зона 2b). Такие же лестницы ведут из комнаты в 10-футовые шириной туннели, уходящие на север, запад и юг.

2a. Демонические Барельефы

Барельефы. В каждой 10-футовой секции стены находится барельеф с изображением демона в виде двери. Барельефы высотой в 9 футов, шириной в 4 фута, глубиной в 3 дюйма. На каждом из них изображены отличные друг от друга демоны (см. ниже).

Скелет. На полу лежит скелет кенку, одной рукой указывая на барельеф демона нальфешни на южной стене. (Халастер коварно разместил его здесь, чтобы помочь искателям приключений найти секретную дверь в зону 3.)

По северной стене зоны 2a изображены (с востока на запад) балор, барлгура, чазм, дретч, глабрезу, гористро и хезроу. По южной стене (с запада на восток) марилит, нальфешни, квазит, теневой демон, врок и йоклол. В углублении стены с изображением нальфешни находится секретная дверь, ведущая в зону 3. В углублении с дретчем еще одна секретная дверь ведущая в зону 4. В барельефе дретча есть также полудюймовые отверстия для глаз. Они обнаруживаются при нахождении секретной двери.

2b. Колоннада

Багбиры. Два **багбира (bugbears)** прячутся за колоннами. (Оба находятся под контролем **пожирателей интеллекта (intellect devourer)** в своих черепушках.)

Змеиный скелет. Скелет гигантского удава обвивает верхнюю половину самой северной колонны. Скелет змеи безвреден и разваливается с грохотом при прикосновении, падая на пол.

Предупреждение. На юго-восточной стене вырезано на Общем "Там верная смерть!" и стрелка указывающая в сторону юга.

Багбиры обнаруживают приближение авантюристов с помощью черты пожирателей интеллекта Обнаружение Сознания и, следовательно, их нельзя застать врасплох. Когда незваные гости приближаются к их месторасположению, багбиры отступают вниз по южному туннелю и двигаются по кругу, предупреждая гоблиноидов в зоне 23 о вторжении. Багбиры знают об опасностях западного туннеля (зона 21) и его избегают. Персонажи, у которых пассивное значение Восприятия равно или больше параметра Скрытности багбиров, замечают как они убегают.

Если очки здоровья багбира опустятся до 0, пожиратель интеллекта телепортируется из его черепа в поисках нового носителя.

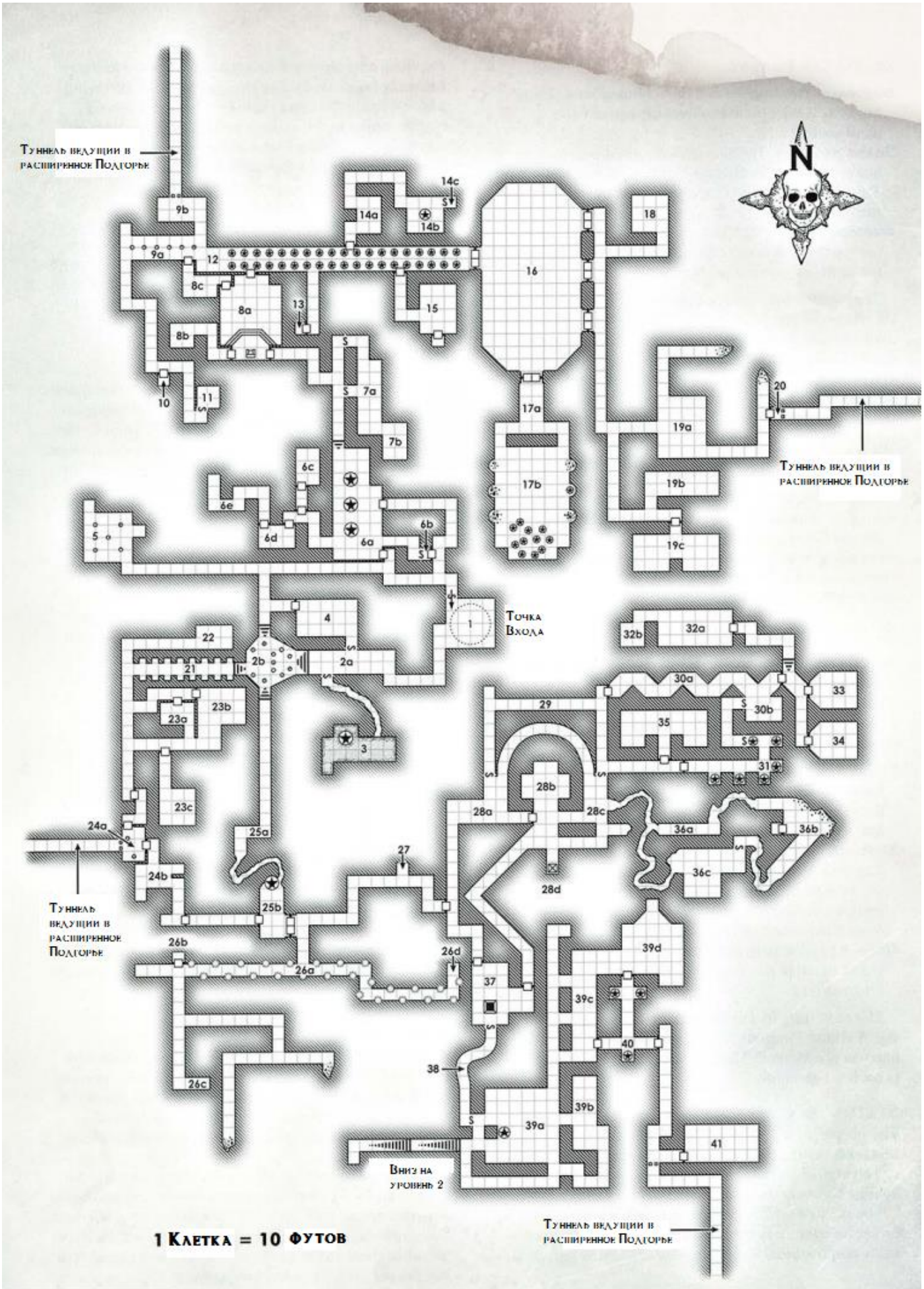
Тайный отсек. При осмотре самой южной колонны обнаруживается неплотно подогнанный камень в ее основании. За камнем находится пустой отсек, его содержимое давно обнаружено и украдено.

3. НАКЛОНЁННАЯ КОМНАТА

За потайной дверью находится небольшой площадью в 10 футов тупичок с которого начинается ведущий вниз туннель из грубо обтесанного камня, шириной в 5 футов. Туннель приводит в воняющее канализацией помещение со следующими особенностями:

Подтопление. Пол в помещении наклонён - западная сторона у стены на 6 футов ниже, чем у восточной. Грязная канализационная вода заливает пол, едва достигая восточной стены, но становясь глубже на 1 фут за каждые 10 футов в сторону запада.

Статуя. В широком алькове по северной стене находится статуя сахуагина в натуральную величину, погруженная по грудь в канализационную воду. Статуя с повернутой назад головой излучает тусклое пурпурное сияние, одна из рук отломана и её нигде не видно.



Карта 1: Катакомбы

Слизь. Под мутной водой, к северу от статуи, скрывается псионическая **серая слизь (gray ooze)**. (Она невидима под водой.)

Слизь использует действием свою черту Псионическое Сдавливание (см. сноску "Вариант: Псионическая Серая Слизь" в записи "Слизей" *Бестиария*), атакуя любого, кто приближается к статуе.

Статуя

Пурпурная аура вокруг статуи сахуагина безвредна и удаляется при помощи заклинания *развеять магию [dispel magic]*. Отломанная рука статуи валяется у западной стены, скрытая под темной водой.

Голова статуи пустотелая, со сквозными отверстиями в глазах и большим отверстием в клыкастой пасти. При дальнейшем осмотре становится ясно что голова съёмная и её можно открутить по резьбе. Предыдущие авантюристы успели открутить её наполовину, прежде чем их отпугнула серая слизь. После отвинчивания и снятия головы становится доступен скрытый, закопченный отсек в шее статуи. В отсеке находится расплавленный воск от свечей, использовавших для освещения изнутри головы статуи, наподобие тыквенного фонаря.

Вода

Вода просачивается через трещины в потолке алькова, стекает по стенам и накапливается в западном конце комнаты, прежде чем медленно просочиться через мелкие трещины в полу. Вода прохладная, но не пригодна для питья, если на нее не наложено заклинание *очищение пищи и питья [purify food and drink]*.

4. С МЕЧОМ В РУКЕ

Меч на подставке. Посередине комнаты пустая деревянная подставка для доспехов, в которую воткнут слабо светящийся длинный меч. У основания подставки среди пятен засохшей крови лежат останки чьей-то кисти.

Далекие голоса. Эхо от отдаленных голосов иногда наполняет комнату, исходя из вентиляционных широких отверстий (длина 10 дюймов, ширина 5 дюймов) в потолке (см. "Отголоски" ниже).

Секретная дверь. Ведущая на юг потайная дверь хорошо заметна изнутри помещения и не требует проверок способностей. Два просверленных на высоте 5 футов отверстия для глаз позволяют существу заглянуть в зону 2а.

Длинный меч легко выдернуть из подставки для доспехов без проверок способностей. Наложение на него заклинания *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что меч волшебный. Он источает тусклый свет в радиусе 10 футов и обладает проклятием, не позволяющим владельцу выпускать его из руки. Если меч выпустить из рук, он мгновенно телепортируется обратно в руку владельца. Проклятие снимается при помощи заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или подобной магией сколдованной на владельца меча, или отрубив ему кисть держащую оружие. Останки кисти на полу принадлежат орку, последнему кто держал его в руках.

Отголоски

Вентиляционные шахты в потолке соединяются с подвалами магазинов находящегося выше города. Эти проходы приносят звуки голосов из Глубоководья, но они так сильно искажены, что их невозможно понять находясь на другой стороне вентиляционных отверстий. Если решетки, закрывающие вентиляционные шахты будут сорваны, крошечное размером или газообразное существо может проползти по шахте и покинуть Подгорье.

5. УБЕЖИЩЕ ГРЕЛЛОВ

В конце длинного коридора находится площадью в 50-футов квадратное помещение с пятью колоннами, сделанными из костей мертвых гуманоидов и окрашенных в черный цвет. Два **грелла (grells)** парят в отдельных альковах на севере и востоке. Полы в них усеяны обглоданными костями от их прошлых трапез (в основном гоблинов и гриков).

Глубина алькова и черные колонны дают греллам укрытие. Когда персонажи входят, они могут обнаружить одного или обоих греллов, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие), противопоставленной проверке Ловкости (Скрытность) у монстров. Греллы голодны и жадно преследуют убегающую добычу. Сокровищ у них нет.

6. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ ГРОБОВЩИКОВ

Несколько членов шайки Гробовщиков находятся здесь в своих обличьях вампиров. Если **бандит**, следящий через секретную дверь за зоной 1, прибегает сюда с новостями о прибытии авантюристов, добавьте его к расположенным здесь силам (один **капитан бандитов (bandit captain)**, шесть **бандитов** и два **доппельгангера (doppelgangers)**). Получив предупреждение, они собираются в зоне 6а и ждут прибытия авантюристов, для вымогания с них платы за проход.

6a. Зал Трёх Лордов

Статуи. На каменных постаментах обращенных на восток, в центре зала стоят три статуи высотой в 6 футов, изображающие мужчин дворян Глубоководья, одетых в декоративные доспехи.

Кости и сломанный посох. У основания центральной статуи лежат кости давно умершего хобгоблина и белый сломанный пополам деревянный посох.

На каменных основаниях каждой из статуй высечены имена: Элиндраун (южная статуя), Руатиндар (центральная статуя) и Онталасс (северная статуя). Имена перечеркнуты мелом и под ними выведены на языке Гоблинов новые: Вонючая Задница, Глупая Башка и Беззубый.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет слабый, еле заметный отголосок магии в обоих частях посоха. Посох можно починить при помощи заговора *починка [mending]*. При первом касании посоха, он начинает вопить: "На помощь! Воры! Грабители!" после чего его магия исчезает навсегда. Прозвучавшие здесь вопли услышат существа в зонах 6b и 6c и придут сюда для расследования происходящего.

6b. Заминированная Секретная Дверь

К западной стороне секретной двери незаметной с востока, приставлена стопка старых керамических тарелок, которые при открытии двери разбиваются вдребезги, предупреждая всех бандитов в зонах 6a, 6c и 6d.

6c. Комната Уктара

Бандиты. Если они не повстречались в других местах, четыре члена шайки Гробовщиков в обличьях вампиров сидят вокруг ветхого деревянного стола около двери - Уктар Краннок (НЗ, человек, **капитан бандитов**, Выступление +4), два **бандита** человека и **доппельгангер**. Они играют в карты краплёной колодой Уктара и перед каждым на столе выложена стопка монет.

Фреска. Вся северная стена представляет собой одну большую каменную фреску, изображающую полную пещер скалистую гору, в которых находятся крошечные скульптурные фигурки дварфов. За горой вырезанные лучи яркого солнечного света веером расходятся до края стены.

Ванна. Под горной фреской, в полу вырезана большая каменная ванна длиной 8 футов, шириной 4 фута и глубиной 2 фута.

Уктар лжет и обманывает ради забавы и быстро перекладывает на других свои неудачи в роли лидера. При получении урона или когда он видит, что кто-то из его подчиненных убит, трусливость заставляет его отступать в зону 7. Остальные бегут в зону 8 и объединяются с находящимися там бандитами.

Осматривающий каменную фреску и прошедший проверку Сл 13 Мудрости (Восприятие) персонаж, обнаруживает, что одна из крошечных фигурок дварфов не что иное, как верхняя часть каменного ключа, вставленного в полость скрывающую от взгляда его зубчики бородки. Ключ легко вынимается из фрески и отпирает каменную коробку в зоне 14b. Бандиты ничего не знают о его существовании.

Уктар разложил свой спальный мешок в каменной ванне вместе с набором воровских инструментов и достаточным количеством украденного снаряжения для создания набора путешественника.

Сокровище. В стопках монет лежащих на столе всего 220 мм, 91 см и 85 зм, а также серебряное кольцо (25 зм) с выгравированными на нём символами дварфов, ассоциирующимися с плодовитостью и сексуальной активностью.

6d. Спальня

Убранство. На полу разложены восемь спальных мешков. Тут же на полу стоят два изношенных и ржавых масляных фонаря, освещающих помещение.

Бандиты. Если они не были встречены в другом месте, четверо **бандитов** (люди) спят в своих спальниках. **Доппельгангер** наблюдая за происходящим, сидит на своём спальнике.

Сокровище. У каждого бандита в кошеле 1к6 зм. Доппельгангер не интересуется сокровищами и у него нет ничего ценного.

7. ПРИЮТ ВАМПИРА

Эти покои когда-то служили настоящим логовом для вампира. Гробовщики используют склеп, чтобы спрятаться от обитателей подземелья, которых они не могут ограбить или убить.

Обнаружившие ведущую сюда секретную дверь персонажи, замечают в нескольких дюймах от пола просверленное в двери отверстие диаметром в 1 дюйм. Оно позволяло древнему вампиру входить и покидать свое логово в туманной форме.

7a. Холл Убежища

Если Уктар (зона 6) и Харрия (зона 8) вынуждены отступить сюда, они принимают здесь свой последний бой, все еще обвиняя друг друга в своих неудачах. Помещение имеет следующие особенности:

Спальники. На пыльном полу валяется дюжина пустых спальных мешков.

Фрески. На покрывающих стены выцветших фресках, изображены фермеры и деревенские жители, терроризируемые гигантской летучей мышью.

7b. Склеп

Здесь находится покрытый паутиной деревянный гроб, покоящийся на постаменте из серого камня высотой в 2 фута. Гроб неповрежден и в ножной части просверлено отверстие диаметром в 1 дюйм. Крышка гроба не заперта.

Тонкий слой могильной грязи внутри гроба размазан, что говорит о том, что здесь когда-то спало существо. На земле рядом лежит флакон со святой водой. Гроб пуст.

8. ШТАБ-КВАРТИРА БАНДИТОВ

Главная часть штаба это тронный зал (зона 8a). В боковых помещениях (зоны 8b и 8c) находятся члены шайки Гробовщиков, которые услышав громкий шум в тронном зале, придут туда для расследования происходящего.

8a. Зал Трона Костей

Мертвая виверна. Посреди зала валяются кости, череп, сгнившая кожа от крыльев и жало виверны, всё это перемешано с осколками прозрачных кристаллов.

Трон. Высота арочного потолка зала достигает 70 футов, в южном конце мраморные ступени ведут на помост, на котором установлен большой трон с высокой спинкой из переплетенных отбеленных временем костей. Каждый из костяных подлокотников трона вырезан в виде клыкастых змей (см. "Трон Костей" ниже).

Кронштейны факелов. В стены вбиты пустые кронштейны для факелов из рифленой, выцветшей бронзы.

Халастер заточил виверну в парящую кристальную сферу и оставил ее здесь в качестве стража, но авантюристы давным-давно освободили и убили существо. Останки виверны лежат вперемешку с осколками от ее кристаллической тюрьмы.

Трон костей. Трон невосприимчив к любому урону. Бархатная подушка сиденья служит откидной крышкой пустого скрытого отсека. Все сокровища, которые когда-то здесь хранились, были давно украдены искателями приключений.

Змеиные подлокотники трона оживают волшебным образом и кусают любого, кто садится на трон или поднимает крышку сиденья. Каждая змея делает одну рукопашную атаку оружием (+8 к попаданию) и наносит 3 (1к4 + 1) проникающего урона при попадании. Любое существо, укушенное змеей, делает спасбросок Сл 13 Телосложения, получая 24 (7к6) урона ядом при неудаче или половину урона при успехе. После того, как каждая змея проводит одну атаку, подлокотники возвращаются в свое изначально неживое состояние до тех пор, пока ловушка снова не будет сактивирована.

8b. Комната Харрии

Капитан бандитов. Если её не разбудить громким шумом, Харрия Валаштар (НЗ, человек, **капитан бандитов**, Выступление +4) спит на койке у южной стены. Она замаскирована под вампира, но во время сна снимает свои клыки.

Голем. Голем из плоти (flesh golem) под контролем Харрии стоит на страже посреди комнаты.

Убранство. В числе прочей мебели - зажженный фонарь стоящий на деревянном сундуке расписанным изображениями клоунов, потертый круглый ковер и складная деревянная ширма. Сундук не заперт и содержит набор для грима, а также скупой выбор театральных костюмов и реквизита.

Харрия жадная, коварная и мстительная молодая женщина, считающая себя самой недооцененной актрисой и певицей на свете. Она не в состоянии успокоить голема, когда он впадает в состояние берсерка и отступает в зону 7 при плохом раскладе дел.

8c. Мастера Маскировки

Бандиты. На стульях вокруг длинного каменного стола сидят пять **бандитов** (люди, члены шайки Гробовщиков, все в обличье вампиров) и **доппельгангер** (тоже загримированный под вампира-человека).

Фонари. Над столом на цепях висят два горящих масляных фонаря.

Припасы. На столе лежат три комплекта для грима и три рюкзака. В каждом рюкзаке 11-дневный паёк.

Выдавая себя за вампиров, бандиты и доппельгангер вымогают дань за проход по уровню у авантюристов. При отказе платить они атакуют, в случае когда их превосходят бандиты отступают в зону 6 в поисках подкрепления.

Сокровище. У каждого бандита в кошеле 1к6 зм. У доппельгангера аналогичный кошель плюс драгоценный камень глаз тигра (10 зм), спрятанный в сапоге.

9. РАЗГРАБЛЕННЫЕ КОРИДОРЫ

В этот угол подземелья мало кто добирается, но авантюристы всё-таки обчистили и его.

9a. Ряд Колонн

Колонны. Шесть испещренных крошечными углублениями колонн, тянутся по всей длине зала. (В углублениях были вставлены украденные давным-давно драгоценные камни.)

Альков. В нише северо-западного угла находится куча проржавевших насквозь доспехов (остатки оживленного доспеха, уничтоженного авантюристами много лет назад).

9b. Разлагающийся Труп

Кишащий опарышами труп мертвого человека лежит ничком на полу рядом с брошенным скимитаром, легким арбалетом и кошелем для монет.

Во время боя по зачистке зоны 12 от гигантских пауков Гробовщики потеряли одного из своих бойцов. Они бросили гнить его тело здесь. Успешная проверка Сл 10 Мудрости (Медицина) покажет, что бандит умер от укусов пауков и впрыснутого яда. Кожаный доспех бандита пробит насквозь, но оружие осталось целым. Кошель для монет пуст.

10. ЧУЛАН С ЧЕРЕПАМИ

В коридор с грохотом выкатываются черепа, когда распахивается дверь в эту комнату площадью 10 футов. Вся комната до потолка заполнена черепами погибших авантюристов и других гуманоидов при встрече с Халастером. Здесь скопились тысячи черепов; они безвредны, хотя и выглядят жутковато. Кроме них здесь больше ничего нет.

11. КОМНАТА С СЕКРЕТОМ

Шлем. На полу лежит позеленевший медный шлем с защитным забралом покрытым паутиной.

Трон. У задней стены, на мраморном возвышении, стоит изящный трон, тоже сделанный из позеленевшей меди и также покрытый паутиной.

Сокровище. Ни в медном троне, ни в шлеме нет ничего примечательного, и ни один из предметов не является волшебным. Но если персонаж оденет шлем и сядет на трон, в потолке над ним откроется отсек, и из него на голову персонажа упадёт *волшебная палочка секретов [wand of secrets]* (гулко ударившись об защищающий голову шлем).

12. ЗАЛ ГЕРОЕВ

Статуи. Два ряда смотрящих друг на друга гранитных статуй людей воинов в натуральную величину, стоят на пьедесталах по всей длине широкого коридора.

Покрытый паутиной потолок. До арочного потолка 20 футов и он слегка затянут толстой паутиной.

Мертвые пауки. Три гигантских паука изрешеченных арбалетными болтами лежат мертвые в разных точках коридора. (Их убили Гробовщики.)

Всего здесь тридцать восемь статуй, по девятнадцать в каждом ряду. Имена на табличках сильно обколоты или испорчены, как и многие другие части статуй.

Восточная Дверь

Халастер поместил старшую руну (см. "Старшие Руны") на двухстворчатую дверь, ведущую в зону 16, настроив её на срабатывание при открытии дверей. Достаньте карту из Колоды Старших Рун, для определения установленной руны. Старшая руна случайным образом нацелена на любое существо в коридоре в пределах 60 футов от дверей.

13. ТУПИК

В конце коридора дверь, ведущая в пустой тупичок площадью 10 футов. По вашему усмотрению в этой комнатке или в коридоре перед ней могут проявиться местные эффекты логова Халастера (см. "Логово Халастера").

14. МАЛЕНЬКАЯ ЖУТКАЯ КОРОБКА

Халастер разместил несколько неприятных сюрпризов в этом уголке подземелья.

14a. Пологий Туннель

В помещении пусто. Туннель на север постепенно спускается вниз на 20 футов в зону 14b.

14b. Сердце в Коробке

Кислота. В помещении куполообразный потолок высотой в 15 футов по краям и 30 футов в середине. Весь купол заполнен неподчиняющейся закону гравитации шипящей кислотой, поскольку она "плавает" на высоте 15 футов над полом.

Статуя. В центре комнаты, лицом на север, стоит 8-футовая статуя четырехрукого рыбообразного монстра (окаменевший **барон сахуагинов [sahuagin baron]** без трезубца). Его перепончатые руки сжимают богато украшенную каменную коробку площадью в 1 фут с крышкой и замочной скважиной (см. "Коробка" ниже).

Секретная дверь. В северном конце восточной стены потайная дверь.

Кислота, плавающая под куполом над головой, удерживается там магией. Открытие каменной коробки без использования надлежащего ключа приводит к падению кислоты вниз. Когда кислота упадёт, каждое существо в комнате получает 11 (2к10) урона кислотой. Любое существо, начинающее свой ход в кислоте, снова получает тот же урон. Кислота заливает комнату на глубину 5 футов и вытекает на 40 футов в коридор, ведущий обратно в зону 14a, прежде чем начнёт медленно утекать через крошечные отверстия в полу, теряя по 1 футу глубины в минуту.

Коробка. Коробку можно отпереть или открыть не вынимая её из рук статуи. Для того чтобы вырвать её из каменной хватки требуется успешная проверка Силы Сл 20 (Атлетика) и это заставляет ожить окаменевшего барона сахуагинов и он атакует своими зубами и когтями.

Ключ от коробки спрятан в зоне 6c. Коробку также можно открыть с помощью заклинания *открывание [knock]* или вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Однако, открытие коробки без надлежащего ключа, приводит к падению кислоты.

Внутренние стенки коробки покрыты тонкими свинцовыми листами, с расчётом помешать некоторым формам магии прорицания, включая заклинание *обнаружение магии [detect magic]*. Внутри коробки находится засушенное, сморщенное сердце тифлинга мага (см. зону 24b). Заклинание *обнаружения магии [detect magic]* покажет ауру магии некромантии вокруг сердца, в то время как заклинание *опознание [identify]* или подобная магия раскроет его магические свойства.

14c. Тайная Комната

В помещении площадью в 10 футов пусто

15. АРСЕНАЛ

Стойки. Паутина окутывает ряды старых оружейных стоек, многие из которых рухнули под собственным весом.

Топор. В двери южной стены торчит ручной топор.

Ошибочно его можно принять за какое-то предупреждение, но ручной топор самый обычный и ничего не означает. Его можно легко выдернуть из двери.

Южная комнатка. За дверью с топором находится чулан площадью 10 футов с каменным точильным колесом толщиной в 1 фут и диаметром 5 футов, вмонтированным в пол. Нажатие на каменную педаль раньше заставляло колесо крутиться, но механизмы под полом заели со временем и колесо больше не вращается.

16. БЕРЛОГА МАНТИКОР

Мантикоры. Три обитающие здесь **мантикоры [manticores]** немедленно атакуют любого, кто не является Халастером или их "троллем-кормильцем" (см. зона 18).

Импровизированные ложа. Три большие груды из грязных, порванных гобеленов и занавесей, перемешанных с костями гуманоидов и обломками камней, служат постелями для мантикор.

Наблюдающее око. Если персонажи возвращаются сюда после убийства мантикор, они обнаружат наблюдающее око Халастера, парящее в середине комнаты (см. "Логово Халастера"). Оно изучает персонажей в течение минуты или двух, прежде чем беззвучно исчезнуть.

Сокровище. Обыск мантикоровых лежбищ даст следующее: кольчужная рубаха, цеп, деревянная флейта (2 зм), кошель с 14 см и 29 мм, ещё один кошель с 21 зм и серебряное ожерелье с кулоном из кровавика (250 зм).

17. ХРАМ ОКАМЕНЕВШИХ

Широкое фойе (зона 17a) ведет к осквернённому храму, больше похожему на гробницу (зона 17b).

17a. Фойе

Высохший труп необычайно большого василиска лежит посреди пола на спине, высунув сморщенный язык и задрав вверх все шесть своих лап. В одной из них в когтях зажат полупрозрачный шар.

Василиск был убит побывавшими здесь ранее авантюристами. Любой осматривающий труп обнаружит, что василиск умер от ран, нанесенных оружием и разрушительными заклинаниями. В трупе обитают две **гигантские многоножки [giant centipedes].** Если труп василиска потревожить, то многоножки вылезают и нападают на ближайшее существо.

Сокровище. Василиск сжимает *парящую сферу (driftglobe).* Чтобы вынуть шар из когтей, их нужно разжать.

17b. Осквернённый Храм

Потолок. Высота потолка 60 футов.

Окаменевшие существа. Одиннадцать реалистичных статуй в различных позах кучно расположены в южном конце помещения. (Эти статуи - окаменевшие существа.)

Статуи. В нишах вдоль стен когда-то стояли ещё шесть статуй, но пять из них валяются разбитыми вдребезги на полу. Шестая статуя, расположенная в средней нише по восточной стене, осталась целой и, похоже, сделана из какого-то блестящего черного камня. (Блеск происходит из-за **черной слизи (black pudding)** окутавшей статую.)

У черной слизи 120 очков здоровья и она удерживается в состоянии покоя магией Халастера. Состояние заканчивается если слизь потревожат или нанесут урон, после чего она атакует.

Пока статуя покрыта черной слизью невозможно разглядеть кого она изображает. Как только с неё сползёт слизь, персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта Сл 15 (Религия), догадаются, что эта статуя изображает бога изобретателей - Гонда. Поклоняющийся ему персонаж имеет автоматический успех при этой проверке. Пять опрокинутых на пол статуй когда-то изображали других богов, но теперь они лежат разбитые до неузнаваемости.

Собранные в кучу окаменевшие существа это пять несчастных авантюристов (мужчина-человек, мужчина-полуорк, женщина-эльф и двое мужчин-полурослико в) и шесть несчастных монстров (два кобольда, три гоблина и ползающий падальщик).

Сокровище. Медная корона с шестью остроконечными малахитовыми зубцами (75 зм) свисает с одного из каменных щупалец ползающего падальщика.

18. ЛОГОВО ТРОЛЛЯ

Вонючее помещение площадью в 30 квадратных футов находится в конце длинного коридора и отвратительное зловоние заполняет не только его, но и ведущий к нему коридор.

Прожорливый **тролль [troll]** сидит на корточках в юго-западном углу помещения и атакует появившихся здесь посторонних. Это станет сюрпризом для не соблюдающих тишину или идущих с открытыми источниками света авантюристов.

Халастер околдовал тролля таким образом, что он раз в день вынужден носить еду из зоны 19a мантикорам в зоне 16. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* на тролля (Сл 15) прерывает его зачарованное состояние, но не влияет на его мерзкий характер. Тролль преследует любую убегающую добычу.

19. СТАРЫЕ ЗАЛЫ ДЛЯ ПИРШЕСТВ

Помещения имеют общие отличительные особенности:

Убранство. В центре каждого помещения стоят два каменных стола длиной 20 футов и шириной 5 футов, с каменными скамьями по бокам.

Подвесные стержни. Голые железные прутья, предназначенные для развешивания на них гобеленов, прикручены к стенам у потолка. Гобелены же давно превратились в пыль.

19a. Пиршественный Зал для Слуг

Здесь чем-то воняет. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* укажет на ауру магии вызова вокруг столов. Каждый день на рассвете на столах материализуются груды гниющего мяса, любезно предоставленные Халастером. Где-то между рассветом и сумерками, тролль из зоны 18 приходит сюда проводя около часа в пожирании половины мяса, после чего послушно относит то, что осталось мантикорам в зоне 16.

19b. Пиршественный Зал для Стражи

Под одним из столов валяется медная пивная кружка с откидной крышкой (25 зм).

19c. Пиршественный Зал для Дворян

Дверь в эту комнату открыть не так то и легко. Внутри, прислоненный к двери, лежит изъеденный червями труп дварфийки авантюристки в изодранном кожаном доспехе и таком же кожаном подшлемнике. Кости одной из кистей сжимают кинжал, в другой - пустой оловянный графин. На скамье в помещении лежит полный набор взломщика, за исключением фонаря и фляги с маслом.

20. ЗА ЗЕЛЕНОЙ ДВЕРЬЮ

В одну из стен тупикового туннеля вставлена дверь из зеленой древесины. Фронтальная часть двери украшена чугунным барельефом с изображением улыбающегося бородатого лица. Хотя внешность и выглядит несколько зловеще, оно безвредно, как и сама дверь.

За дверью находится пустая комната площадью 10 футов или, если вы решите расширить подземелье за пределы этого помещения, коридор ведущий в другую часть 1-го уровня.

21. ЗЕРКАЛЬНЫЙ КОРИДОР

Зеркала. По северной и южной стене расположены ниши глубиной в 3 фута. На внутренней стене каждой ниши установлено большое овальное стеклянное зеркало в тяжелой каменной раме, всего здесь насчитывается шестнадцать зеркал.

Погашенный факел. Почерневший конец сгоревшего факела лежит на полу посреди коридора.

Пять из шестнадцати зеркал магические и излучают ауру магии иллюзий, находясь в зоне действия заклинания *обнаружение магии [detect magic].* Когда гуманоид проходит между двумя самыми западными зеркалами, из каждого из них появляется теневая копия этого существа. Двойники враждебны ко всем существам, кроме друг друга. Когда очки здоровья дубликата уменьшатся до 0 или он станет целью заклинания *развеять магию [dispel magic],* то дубликат исчезает в облачке чернильного дыма. В противном случае каждый дубликат исчезнет через 1 минуту. Дубликаты используют игровую статистику **теней [shadow],** с такими изменениями:

- Дубликаты - это не имеющие мировоззрения конструкты, схожие размерами с породившим их существом. (Очки здоровья каждого дубликата остаются неизменными независимо от размера исходного существа.)
- Они не могут создавать тень-нежить.

Три других зеркала (на ваш выбор) - это пустые рамы с иллюзорном нематериальным стеклом. Ложные зеркала скрывают вырезанные в стенах позади них небольшие полки. Наложенное на такое зеркало заклинание *развеять магию [dispel magic]* прекращает действие иллюзии и открывает скрытую полку.

Сокровище. Две полки пусты, на третьей находится бронзовая маска имеющая сходство с ликом Халастера (50 зм)

22. ПУСТАЯ КОМНАТА

Несколько обгоревших факелов и выброшенные флаконы от зелий говорят о том, что искатели приключений время от времени останавливаются здесь, возможно, для отдыха. Больше тут ничего нет.

23. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ "ГЛАЗА ВОРГА"

Здесь находится сторожевой пост Гильдии Занатара называемый руководящими им багбирами "Глаза Ворга". Дислоцированные тут гоблиноиды (два **багбира** и пятнадцать **гоблинов**) не удивятся когда узнают, что надвигаются неприятности. Если двум **багбирам** из зоны 2b удалось добраться до поста, добавьте их в список врагов.

23a. Судьба Нимрайта

Гоблины. Шесть скучающих **гоблинов** развлекаются со скелетом человека сделав из него куклу подвешенную на веревках к потолку. Дёргая за веревки гоблины заставляют скелет танцевать по комнате, скандируя при этом - "Нимрайт! Нимрайт! Нимрайт!".

Расколотый щит. Две половинки разрубленного надвое деревянного щита лежат в северо-западном углу помещения. На каждой из половин выгравированы буквы. На одной - "Нимр", на другой - "айт"

Гоблины безропотно подчиняются багбирам в зоне 23b. Если они будут убиты, гоблины сбегут в зону 28 (через зоны 24 и 25).

Обмотанный заплесневелыми веревками пожелтевший скелет - это все, что осталось от Нимрайта, человека-авантюриста, погибшего в Подгорье более века назад.

23b. Разбитая Статуя

Багбиры. Два **багбира** под контролем **пожирателей интеллекта** в своих черепах стоят на страже.

Гвалт. Гоблины в соседнем помещении (зона 23a) достаточно галдят, чтобы их можно было здесь услышать.

Разбитая Статуя. Посреди комнаты лежат остатки разбитой статуи. (Багбиры пытаются её восстановить.)

Багбиры обнаруживают приближение авантюристов с помощью черты пожирателей интеллекта Обнаружение Сознания и, следовательно, их нельзя застать врасплох. Если очки здоровья багбира опустятся до 0, пожиратель интеллекта телепортируется из его черепа в поисках нового носителя.

Не обладающая магией статуя разбилась на семнадцать кусков черного камня размером с кулак. (Восстановление займет у багбиров месяц.) Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта Сл 15 (Расследование) установит, что

изображала статуя: трое мужчин воинов людей вместе стоящих спиной друг к другу с обнаженными мечами на каменной насыпи.

23c. Логово Гоблинов

Когда на сторожевом посту не объявлена тревога, девять **гоблинов** спят здесь на полу, оружие и щиты находятся в пределах их досягаемости.

Гоблины безропотно подчиняются багбирам в зоне 23b. Если они будут убиты, гоблины сбегут в зону 28 (через зоны 24 и 25).

24. ЗАЛЫ ОБРЕЧЕННОСТИ

Гоблины и багбиры часто проходят через эти помещения в которых не обитают живые существа.

24a. Старые Врата

Колонны. Две каменных колонны с 10 футовой ширины аркой между ними упираются в потолок на высоте 20 футов.

Кости орков. У основания каждой из колонн находятся останки скелетов двух орков. (Искатели приключений давно убили и ограбили четырех орков, не оставив на них ничего ценного.)

Когда-то между колоннами были расположены магические врата Халастера, но они были разрушены во время Магической Чумы. Разрушение врат оставило после себя остаточную ауру дикой магии, которую можно заметить при помощи заклинания *обнаружение магии [detect magic]*. Когда существо проходит между колоннами, бросьте к12 и обратитесь к следующей таблице для определения что произойдёт в этот момент:

к12	Эффект
1-2	Существо должно сделать спасбросок Сл 12 Телосложения против остаточной магии, получая 22 (4к10) урона силовым полем при неудаче или половину этого урона при успехе.
3-7	Ничего не происходит.
8-11	Существо вместе со всем снаряжением, которое оно несет или носит, становится невидимым в течение 1 часа. Эффект заканчивается, когда существо атакует или произносит заклинание.
12	В течение следующих 24 часов любое несущее существом немагическое оружие, светится слабым фиолетовым светом и становится *оружием +1*

24b. Мёртвый Маг

Кости. Заплесневелые кости сброшены в глубокий альков по южной стене.

Мертвый заключенный. На ржавых кандалах, прибитых к задней стены алькова на востоке, висит скелет тифлинга без ног. На стене над скелетом засохшей кровью написаны слова на Инферно: ПОГОВОРИ СО МНОЙ.

Маг-тифлинг был изгнан из Сердца Двеомера тайной академии на 9-ом уровне, за кражу заклинаний и за подозрения в шпионстве на Тайное Братство (организация изменников-магов, базирующая в Лускане). Халастер убил тифлинга в качестве меры предосторожности и повесил его скелет здесь в виде мрачного украшения. Если на скелет сколдовать заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead],* он ответит на любые вопросы, удовлетворяющие условиям заклинания, а затем произносит: "Ищите крошечных дварфов под горой! Один из них прячет ключ от моего сердца!". Эта подсказка относится к каменной фреске в зоне 6c и волшебному сердцу в зоне 14b.

25. РАСКОПКИ

Гоблины, союзники Гильдии Занатара, прорыли туннель соединяющий тупиковый коридор (зона 25a) с частично разрушенным залом (зона 25b)

25a. Мёртвый Гоблин

Мертвый гоблин. На полу лежит мертвый гоблин. (Багбир проломил ему череп за то, что он заснул на работе.)

Инструменты. Три кирки и две лопаты воткнуты в кучи щебня у входа в туннель шириной и высотой в 5 футов, извивающийся сквозь разбитые камни.

25b. Безголовая Статуя

В каменном завале на севере частично разрушенного зала находится наполовину засыпанная безголовая каменная статуя обнаженной женщины. Чтобы найти голову статуи персонажам потребуется время для расчистки завала, и она напоминает голову кобры с обнаженными клыками.

26. ЧИСТЫЕ ТУННЕЛИ

Туннели высотой в 10 футов с плоскими потолками регулярно чистятся студенистым кубом, с которым персонажи впервые столкнутся в зоне 26c. Также здесь находятся врата Халастера на 10-ый уровень (см. зона 26d).

26a. Коридор Множества Свечей

Свечи. Коридор ярко освещен пламенем мерцающих сальных свечей, парящих в неглубоких нишах вдоль стен. Свечи производят тепло и они не дымят.

Чистота. Коридор вычищен от пыли и мусора.

В каждой из двадцати пяти ниш находятся по две зажженные свечи. Хотя с них стекает воск, он никогда не капает с них в нишу, и свечи не становятся меньше в процессе горения.

Заклинание *развеять магию [dispel magic]* сколдованное на любую свечу, заставляет все свечи погаснуть, упасть на пол и разбиться при ударе. Взятая из своей ниши свеча, становится обычной свечой, она не парит и сгорает, как и положено обычной свече.

26b. Пустой Чулан

За дверью пустое помещение площадью 10 квадратных футов.

26c. Слизь Вместо Дворника

В тупике за углом находится **студенистый куб [gelatinous cube]**. Идущий первым персонаж, завернув за угол, будет захвачен кубом врасплох, если у этого персонажа показатель пассивного Восприятия ниже 15-ти.

26d. Зеркальные Врата на Уровень 10

Туннель приводит в тупик, на его северной стене расположены зеркальные врата на 10ый уровень (см. "Врата"). На каменной раме зеркала выгравировано изображение человека-волшебника, размахивающего волшебной палочкой. Правила прохождения врат выглядят следующим образом:

- Врата открываются на 1 минуту, когда к зеркалу прикасается волшебная палочка, в которой есть хотя бы 1 заряд.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 8 на уровне 10, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

27. СКРЫТЫЙ ДЕМИПЛАН

Барельеф. На задней стене алькова вырезана неглубокая ниша с барельефной скульптурой обнаженного толстяка, играющего на арфе (см. ниже).

Половинка шеста. На полу алькова лежит сломанная половина 10-футового шеста.

При ближайшем рассмотрении барельефа обнаруживается следующая надпись на Общем, вырезанная на арфе:

> Взгляни на меня через бронзовый лик
> И открою тебе я тайны свои

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* укажет на сильную ауру магии вызова в алькове. Любой персонаж, вошедший в нишу в бронзовой маске Халастера найденной в зоне 21, переносится на демиплан (см. "Демиплан" ниже). Любой немагический объект, привязывающий персонажа к Материальному Плану, например веревка или шест и удерживаемый другим существом, срезается или обрывается после переноса персонажа.

Демиплан

Демиплан представляет собой каменную комнату площадью 30 футов со следующими особенностями:

Туманный портал. Заполненный туманом открытый дверной проем ведет обратно в альков подземелья на Материальном Плане.

Половинка шеста. Другая половина сломанного 10-футового шеста валяется на полу прямо в дверном проеме.

Портрет. На одной из стен вверх ногами висит высокая картина в деревянной раме, изображающая Халастера Черного Плаща.

Клон. В кресле из дуба с высокой спинкой перед картиной сидит клон Безумного Мага (созданный заклинанием *подобие [simulacrum]*).

При первой встрече с персонажем, клон Халастера говорит: "Ну, не стой там, как болван. Задай мне вопросы о Подгорье. Три вопроса. Два моих ответа будут правдой, а один - ложь."

Клон знает все, что и Халастер и сдержит своё слово, отвечая на первый вопрос персонажа ложью, а на второй и третий правдой. После ответа на три вопроса, он расплывается и исчезает. Клон не предоставляет никакой дополнительной информации и не может покинуть демиплан. Демиплан никуда не исчезает даже после уничтожения клона.

Снятие маски Халастера не влияет на демиплан. Бросив маску через туманный дверной проем, персонаж находящийся внутри демиплана может позволить тем самым другим использовать ее для входа сюда с Материального Плана.

28. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ "ЗАКУСКА ГРИКА"

Здесь находится сторожевой пост Гильдии Занатара называемый руководящими им багбирами "Закуска Грика". На нём находятся два багбира и шесть гоблинов.

28a. Западная Палата

Два **багбира** несут стражу в пустом помещении. При столкновении с любой угрозой, они отступают по дугообразному северному туннелю в зону 28c, собирают подкрепление и занимают позиции в зоне 28b

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене открывается в ещё один туннель, ведущий на север. Защитники сторожевого поста не знают о наличии потайной двери.

28b. Обелиск Ока

Обелиск. В северной части помещения установлен высотой в 14-футов гранитный обелиск. На его южной стороне около вершины высечен лишенный век глаз. Нижняя половина обелиска покрыта отпечатками грязных, кровавых ладоней.

Альковы. Широкие альковы окружают обелиск с запада, севера и востока. В них находятся дюжина гоблинских постелей, сделанных из ковров и драных тряпок. (В постелях нет ничего ценного.)

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* укажет слабую ауру магии прорицания окружающую обелиск, гобliноиды предполагают (неверно), что Занатар наблюдает за ними через глаз обелиска.

Персонаж, первым прикоснувшийся к обелиску голой рукой, получит следующее телепатическое сообщение на Общем: "Я смотрю в будущее и вижу тебя спускающимся к опасностям. Отсюда на юг, за потайным проходом, ждет тебя Двуглавый Король. Посмотри налево. Там узреешь ты путь, которым суждено пройти." Слова звучащие из обелиска спокойны, но персонаж слышащий их, может различить в них оттенок слабого безумия успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Проницательность). (Обелиск был создан Халастером и его голос точно такой же как и у обелиска.) "Видение" обелиска относится к тайному проходу в зоне 38, двуглавой статуе в зоне 39a и лестнице к западу от статуи, ведущий вниз на 2-ой уровень.

Заклинание *развеять магию [dispel magic]* сколдованное на обелиск делает его нефункциональным. Опрокинуть обелиск можно с успешной проверки Силы Сл 25 (Атлетика) и он разбивается от удара об пол на множество частей.

28c. Восточная Палата

Гоблины. Если они не заняты где-то еще, шестеро **гоблинов** прячутся за сломанными половинами каменного стола, опрокинутого на бок. (Они выглядывают из-за края стола, нацелив свои луки на грубо проложенный туннель ведущий на восток.)

Трупы. На полу между гоблинами и туннелем лежат два мертвых гоблина (один без головы) и мертвый грик, утыканный гоблинскими стрелами.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене открывается в ещё один туннель, ведущий в коридоры на север и восток. Защитники сторожевого поста не знают о наличии потайной двери.

У гоблинов приказ убивать любых гриков, появляющихся из восточного туннеля. Потеряв несколько своих товарищей из-за гриков в зоне 36, гоблины нервничают и боятся за свою жизнь.

28d. Укрытая Яма с Шипами

Секция пола площадью 10 футов в конце туннеля служит крышкой ямы глубиной 30 футов с каменными шипами на дне. Любое существо весом 50 фунтов и более вставшее на крышку, заставляет её раскрыться и существо падает в яму, получая 10 (3к6) дробящего урона от падения и 11 (2к10) колющего урона от шипов. Крышка остается открытой в течение 1 часа, затем автоматически закрывается при перезапуске ловушки.

Персонаж, ищущий в туннеле ловушки, обнаруживает яму с успешной проверкой Мудрости DC 15 (Восприятие). Забивание шипов между краями крышки и окружающими стенами препятствуют срабатыванию ямы-ловушки.

Мертвый Гоблин. На дне ямы наколотый на шип своей головой гоблин. Рядом с трупом его снаряжение - скимитар, короткий лук и колчан с 9 стрелами. У мертвого гоблина есть счастливый талисман: высушенный палец дварфа.

29. ОКО ВИДИТ ТЕБЯ!

Развешанные щиты. Шестнадцать старых щитов с эмблемами давно забытых человеческих, дварфийских и эльфийских королевств висят по северной и южной стене туннеля.

Наблюдающее око. Когда персонажи перемещаются по коридору, перед ними появляется большой парящий глаз, окруженный светящимися пятнышками света. Это наблюдающее око Халастера (см. "Логово Халастера"). Оно изучает персонажей в течение минуты или двух, прежде чем беззвучно исчезнуть.

30. БЕЗУМНАЯ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

В зону входят - зигзагообразный коридор (зона 30a) и караулка (зона 30b), а также она ловушка для неистовой **воздушной элементали (air elemental)**, чьи завывания можно услышать по всей территории зоны. Подразумевается, что при первом появлении здесь персонажей она находится в зоне 30b

Элементаль ощущает, когда кто-то открывает дверь в любом конце зигзагообразного коридора или секретную дверь в караулке. Лишь только почувствовав небольшое изменение давления воздуха она понимает что дверь открывается и бросается к ней, атакуя всех существ на своем пути.

30a. Зигзагообразный Коридор

Коридор был спроектирован так специально в помеху лучникам, уменьшая своими зигзагами их поле зрения. Кроме нескольких разбросанных по полу костей, в нем нет ничего интересного.

30b. Караулка

На полу валяются разбитый шлем, изодранные кожаные доспехи, две половинки разбитого деревянного щита, ржавый длинный меч, подгнивший колчан, несколько сломанных стрел и длинный лук с оборванной тетивой.

Потайная дверь в западной стене ведет в пыльный туннель соединяющийся с зоной 31.

31. КОРИДОРЫ КОПАТЕЛЕЙ

Веркрыса. Оборотень-**веркрыса (werерat)** Сильвия Каменное Перышко осматривает коридор в своей форме гигантской крысы.

Статуи. Покрытые паутиной статуи дварфов стоят в нишах на двухфутовых пьедесталах. (Одна из находящихся на севере статуй отодвинута в сторону, оставив борозды в полу и открыв путь к потайной двери открывающейся в туннель, ведущий к зоне 30b.)

Загнанная в угол, Сильвия принимает гибридную форму и утверждает, что она ищет в подземелье пищу. Если ее уличают во лжи, то говорит что ищет сокровища для покупки еды в Порту Черепа (это опять ложь). На самом деле, Сильвия одна из шпионов Занатара и ищет секретные двери, ведущие в неразведанные области подземелья - ценная по мнению бехолдера информация. При возникновении угрожающей ситуации, она пытается воссоединиться со своим спутником в зоне 35. Если ее схватят, то она использует любую возможность для побега. Сильвия не носит доспехов, оружия и не имеет при себе ничего ценного. Она знакома с уровнями 1, 2 и 3 Подгорья, но лжет о том, что знает о них, если только не вынуждена говорить правду при помощи магии.

32. НОМЕР ЛЮКС

Дварфы Мелаиркина построили это помещение для почетных гостей Подземных Залов. На двери ведущий в номер вырезано изображение сурового, тяжело бронированного воина-дварфа, стоящего в оборонительной стойке со щитом.

32a. Пустая Спальня

Стены помещения расписаны от пола до потолка изображением натуральной пещерной стены, что придаёт комнате вид что находишься в пещере.

32b. Ванная

В южной половине находится утопленная в пол ванна со сливом на западе и каменной сливной пробкой рядом. Из южной стены над ванной торчит тяжелый каменный кран.

Удивительно, но объект до сих пор работает. При повороте крана в ванну наливается чистая, горячая вода. Вода подается и подогревается из расположенных глубже природных источников.

33. СЕВЕРНАЯ ОБЩАЯ СПАЛЬНЯ

В стенах, в двух футах от пола, высечены одиннадцать голых каменных полок для спальных мест. Каждая полка длиной в 7 футов, глубиной в 3 фута и с арочным 4 футовым потолком над ней.

34. ЮЖНАЯ ОБЩАЯ СПАЛЬНЯ

Идентичное зоне 33 помещение, за исключением одной детали: на одном из спальных мест лежит покрытый паутиной скелет эльфа в доспехах из шкур, сжимая дубовый боевой посох (обе вещи в исправном состоянии).

35. КРЫСИНЫЙ ЗАЛ

Дверь в помещение слегка приоткрыта и изнутри доносится крысиный писк. Внутри следующие особенности:

Гигантские крысы. Десять **гигантских крыс (giant rats)** снуют по залу в поисках пропитания.

Веркрыса. Толстая гигантская крыса спит на сиденье, стоящего на возвышении напротив двери полуразвалившегося каменного трона. (Это существо - меняющая форму **веркрыса** Флиндол Грит.)

Фонтаны. У южной стены находятся два полукруглых фонтана не видимые из-за дверей, по одному на каждую половину зала (см. "Фонтаны" ниже).

Флиндол Грит - ленивый жирный веркрыс, служащий Занатару не из-за преданности, а из-за страха. Он ждет возвращения своей спутницы Сильвии (см. зона 31). При возникновении угрожающей ситуации, Флиндол приказывает гигантским крысам прикрыть его побег. Если побег невозможен, он сдается, но не даст схватившим его никакой полезной информации, если только они его не очаруют. У него нет с собой ничего ценного.

Фонтаны. Каждый фонтан представляет собой бассейн из голубого мрамора, окруженный каменной подпорной стенкой высотой в 1 фут с дренажными отверстиями по внутренней стороне для предотвращения переполнения. Над каждым высечен барельеф в виде лица дварфа с открытым ртом. Когда-то из подземной реки вода текла через рот дварфа в бассейн, но водосток был нарушен и теперь оба бассейна высохли, а каменные бороды дварфов испачканы грязью и выцвели.

36. ПРОПАВШИЕ ЗАЛЫ

Помещения соединяются между собой 5-футовыми в ширину и похожими на петляющие вверх и вниз трубы проходами в грубо пробитом камне. Повсюду в воздухе висит пыль.

36a. Грики!

Грики. Два **грика (gricks)** находятся в середине частично разрушенного зала и атакуют всех, кто сюда входит.

Развалины. Пол усеян мелкими камнями и галькой, разбитыми статуями и зазубренными кусками каменной кладки, достаточно большими, чтобы разбить человеческий череп.

36b. Коллега в Ловушке

Грики. Пять **гриков** прячутся в коридоре идущим по диагонали на юг. Они нападают на всех, кто сюда входит.

Авантюрист в ловушке. Из-за закрытой двери в западной стене (ведущей в тупик площадью 10 футов) доносятся всхлипы. В середине двери просверлено небольшое отверстие.

Отряд авантюристов Славные Ребята с Кинжального Брода десять дней назад спустился в Подгорье. Один из его членов, вор по имени Келим Ласка (НЗ, человек, **шпион (spy)**), пробрался в этот угол подземелья, нашел здесь книгу заклинаний оставленную давно умершим авантюристом и случайно разбудив гриков отстал от своего отряда. Лишенный пути к спасению, Келим успел запереться в тупике, пока его не съели. Для притока свежего воздуха он просверлил в двери небольшое отверстие и заодно следит через него за тем, что происходит снаружи. Керим надеется, что когда грики уснут или отвлекутся, ему удастся улизнуть, но ему очень страшно и он без еды и воды уже в течении двух дней.

Спасенный из ловушки, Келим отдаёт в знак благодарности своим спасителям украденную им книгу заклинаний. Помимо всего прочего, Келим ненадежный человек и трус и предаст любого для спасения своей шкуры. Он не знает, где находится остальные из его группы авантюристов (см. уровень 2) и ему на это наплевать.

Сокровище. В украденной книге заклинаний записаны следующие заклинания: *усыхание [blight], огненные ладони [burning hands], понимание языков [comprehend languages], темное зрение [darkvision], развеять магию [dispel magic], псевдожизнь [false life], притворная смерть [feign death], порыв ветра [gust of wind], невидимость [invisibility], молния [lightning bolt]* и *усыпление [sleep].*

У Келима также с собой набор путешественника (был скомплектован со скоропортящимися припасами которые закончились) и кошель с 5 пм, 24 зм и 4 см.

36c. Перевёрнутый Трон

Спящий грик. В южной части помещения свернулся клубком и похоже дремлет **альфа грик (grick alpha)**. Существо недавно объелось гоблинов и сейчас не голодно. Если персонажи не приближаются к нему ближе чем на 10 футов и не причиняют ему никакого вреда, он их игнорирует.

Измененная гравитация. На потолке прямо над гриком в 20 футах, стоит перевернутый каменный трон с восседающим на нём мумифицированным минотавром с драгоценными камнями вместо глаз (см. "Сокровище" ниже). У подножия трона лежит секира.

Развалины. И по полу и по потолку разбросаны обломки каменной породы.

Секретная дверь. Потайная дверь спрятана в восточном углу северной стены. Грики её открыть не смогли.

Верхняя часть помещения находится под эффектом постоянно действующего заклинания *изменение тяготения [reverse gravity]*. Эффект распространяется на любое существо или объект находящееся более чем в 10 футах от пола. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 18) завершает действие эффекта и существа и объекты падают с потолка под действием нормальной гравитации.

Сокровище. Мумия неодушевлена, в ее секире нет ничего особенного. Один из драгоценных камней глаз мумии - полосатый агат (10 зм), другой - циркон (50 зм).

37. КОМНАТА КАРТА

Четыре члена партии авантюристов Славные Ребята с Кинжального Брода отдыхали здесь несколько дней назад и поссорились. Спор перерос в драку и трое членов партии убили четвертого. В помещении следующие особенности:

Карта. На западной стене от пола до потолка вырезана карта шириной в 30 футов (см. "Резная Карта" ниже).

Открытая яма. В середине комнаты открытая яма площадью в 10-футов с пойманным в неё **ревенантом (revenant)**. Сверху слышно как внутри ямы что-то шевелится.

Секретная дверь. В южной стене есть потайная дверь открывающая в изгибающийся туннель (зона 38).

Резная Карта

Тщательно сделанный рисунок представляет собой карту Подгорья в поперечном сечении - Гора Глубокая Вода и Город Великолепия сверху и под ними двадцать три уровня подземелья. Каждый уровень подземелья имеет свой собственный стилистический вид, но названия или детали не содержат подсказок о том, как называется уровень или что находится на нём. В глаза бросаются три вещи:

- Рядом с третьим уровнем барельеф с пламенным черепом.
- Рядом с шестнадцатым уровнем барельеф с кометой в небе.
- Рядом с двадцать третьим (самым нижним) уровнем барельеф с башней над которой выгравирована крошечная руна.

При тщательном изучении окажется, что пламенный череп, небесная комета и башня - это кнопки на которые можно нажать.

Пламенный череп. Резьба на барельефе изображает Порт Черепа. Каждый раз при нажатии кнопки, бестелесный магический мужской голос заполняет комнату и произносит на Общем: "Доступ в Порт Черепа неисправен."

Комета. Резьба на барельефе изображает Звездную Пристань, вращающийся вокруг Торила астероид, соединенный вратами с 16-ым уровнем. Каждый раз при нажатии кнопки, бестелесный магический мужской голос заполняет комнату и произносит на Общем: "Доступ в Звездную Пристань только на уровне 16."

Башня. Резьба на барельефе изображает внепространственную башню Халастера, а крошечный глиф над ней - личная руна Халастера. Каждый раз при нажатии кнопки, бестелесный магический мужской голос заполняет комнату и произносит на Общем: "Доступ в башню Халастера только на уровне 23."

Яма

Открытая яма раньше была 30 футов глубиной, но теперь нижние 10 футов ямы завалены каменной крошкой. Края ямы гладкие и по ним нельзя забраться или спуститься без магии или альпинистского снаряжения.

Ревенант

Когда полуэльф, жрец Ваукин, Халлет Гарк обвинил своих компаньонов авантюристов в том, что они утаили от него часть сокровищ, остальные члены партии Славные Ребята с Кинжального Брода (не считая Келима в зоне 36b, к этому моменту уже пропавшего) избили Халлета до смерти и сбросили его тело в яму. Халлет "проснулся" на следующий день ревенантом, и теперь вынужден найти и убить своих убийц. К несчастью, он не может выбраться из ямы без посторонней помощи и бродит внизу уже несколько дней.

Если персонажи его вытащат, Халлет укажет на секретную дверь в южной стене и предлагает присоединиться к их группе, пока не найдет своих "друзей" - щитового дварфа Коппера Штормгорна и двух людей Мидну Тауберт и Рекса

Молота. Халлет больше не имеет доступа к заклинаниям и его напарники украли всё его снаряжение (включая священный символ) вместе с недостоверной и полной ошибок картой уровня Саргаут (уровень 3). Считая, что карта является точным подлинником, он готов отдать её персонажам, как только они помогут ему в противостоянии со своими убийцами. Когда трое Славных Ребят будут убиты, Халлет снова станет трупом; если персонажи помогут ему, наградите их очками опыта аналогичными победе ревенанта в бою. См. уровень 2 для получения дополнительной информации про убийц Халлета.

38. СЕКРЕТНЫЙ ТУННЕЛЬ

Изгибающийся коридор скрыт за потайными дверями и соединяет зоны 37 и 39. Следы гуманоидов в пыли указывают, что здесь недавно кто-то проходил.

39. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ "БОЛЬШИЕ УШИ"

Здесь находится основной сторожевой пост Гильдии Занатара на этом уровне, называемый руководящими им багбирами "Большие Уши". Вместо того, чтобы выставлять дозорных, защитники сторожевого поста (три **багбира**, девятнадцать **гоблинов** и два **эттина (ettins)**) полагаются, что о вторжении их всегда предупредят растущие около входов грибы-**визгуны (shrieker)**.

39a. Зал Двуглавого Короля

Скорее всего, персонажи попадут в этот зал через потайную дверь в западной стене. Помещение в 30 футов высотой имеет следующие особенности:

Статуя. К восточной стороне большой каменной колонны примыкает уродливая гранитная статуя смотрящая на восток.
Лестница. На западе от статуи лестница спускающаяся на 200 футов до 2-го уровня. (Лестница не видна персонажам, вошедшим через потайную дверь.)
Шум. Из туннеля ведущего на север доносятся звуки ссорящихся гоблинов.

Статуя изображает короля дварфов в натуральную величину, стоящего на каменном пьедестале высотой 3 фута. Из шеи короля растёт уродливая, лишенная характерных черт вторая голова с удлиненным беззубым ртом. Надписи на постаменте стерлись. Лоб короля охватывает гравированный каменный обруч, а его большие руки сжимают рукоять каменного боевого молота, упирающего бойком в пол у его ног.
Для создания второй головы у статуи и стирания надписей на пьедестале Халастер использовал заклинание *изменение формы камня [stone shape]*. Однако даже Безумный Маг не знает, что статуя с секретом. Любой персонаж, осматривающий статую и преуспевший в проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие), заметит, что боевой молот короля - это отдельная вращающая каменная часть. Если боевой молот повернуть так, что задняя часть оружия будет направлена вперед, пьедестал поднимается еще на 3 фута, открывая в себе полость в которой находится магический обруч, идентичный одетому на голову статуи короля, но сделанный из золота, а не из камня.
Сокровище. Золотой обруч - это *обруч сжигания (circlet of blasting)*.

39b. Берлога Багбиров

Три **багбира** расселись в середине на полу поедая дохлых крыс и кровопийц. Один из них находится под контролем **пожирателя интеллекта** в своей голове. Из-за черты пожирателя интеллекта Обнаружение Сознания багбиров нельзя застать врасплох. Если очки здоровья багбира опустятся до 0, пожиратель интеллекта телепортируется из его черепа в поисках нового носителя.

39c. Холл Гоблинов

Гоблины. В зале препираются и дерутся за остатки заплесневелой пищи девятнадцать злых, голодных и орущих **гоблинов**.
Мертвый гоблин. Двадцатый гоблин лежит мертвый на полу, он стал жертвой спора с плохим концом.

39d. СТАРАЯ КУЗНИЦА

Эттины. В зловонном помещении обитают два **эттина** - женщина Крунг-Юнг и мужчина Бокк-Ноккин. На лбу у каждого изображен символ Занатара: круг с десятью равноудаленными спицами, исходящими из него наружу и точкой в центре.
Кузнечный горн. У северной стены находится почерневший кузнечный горн. Когда-то его нагревавшая магия давно исчезла и эттины хранят внутри него свои сокровища (см. "Сокровище" ниже). На круглом каменном помосте высотой 3 фута перед очагом расположена железная наковальня.
Кузнечный молот. Над наковальней на толстых железных цепях висит каменный кузнечный молот весом 7000 фунтов, длиной 10 футов и шириной 8 футов. На одной стороне его каменного бойка вырезаны дварфийские руны земли и воды, на другой - руны воздуха и огня.

Добыча. Юго-восточный угол кузницы занимает каменная плита шириной 10 футов, длиной 20 футов и высотой 2 фута. На ней разложена последняя добыча эттинов - два мертвых подгнивающих ползающих падальщика.

До того как их нашли подручные Занатара, эттины обитали в Подземье. Клейма на лбах означают, что они рабы бехолдера.

Сокровище. У задней стенки кузнечного горна хранятся два больших мешка. В одном 1,400 мм и 350 см. В другом 120 железных слитков стоимостью 5 см каждый. Каждый слиток отштампован кузнечным молотом и весит 1 фунт.

40. УЖАСНАЯ ИМИТАЦИЯ

Статуи. В Т-образном коридоре расположены три алькова, два на севере и один на юге. В каждом алькове гранитная статуя красивого эльфа-воина в шлеме, высотой в 8 футов и держащего в руке копье.

Мимик. В южной нише позади статуи куча камней. Копье в руках южной статуи, похоже, сделано из золота. (И статуя, и копье – **мимик (mimic)**. Существо использует фальшивый блеск золотого копья в качестве приманки.)

Мимик - экземпляр Большого размера и у него 75 (10к10 + 20) очков здоровья. Он опрокинул стоявшую здесь ранее статую, затолкал осколки в заднюю часть алькова и принял её форму.

41. РАСЩЕЛИНА В ПОТОЛКЕ

Кровопийцы. До потолка в помещении 30-футов, в нём расщелина шириной 5 футов, длиной 30 футов и глубиной 45 футов. На полу под треснувшим потолком куча высыпавшего из расщелины щебня, а в её глубинах обитают двадцать **кровопийц (stirges)**.

Инструменты. В северо-западном углу на двух каменных тачках лежат старые кирки и лопаты.

Кровопийцы висят в трещине потолка аналогично летучим мышам и атакуют всей стаей тех существ, которые производят здесь много шума или светят в расщелину. Иногда сюда заглядывают багбиры, чтобы наловить кровопийц в качестве пищи.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Разгон шайки Гробовщиков приведёт к тому, что следующие группы авантюристов смогут исследовать уровень, не платя пошлины за проход по нему. Однако, это также позволит багбирам, гоблинам, веркрысам и другим боевикам Гильдии Занатара разместить новый сторожевой пост в бывших укрытиях банды.

Уничтожение аванпостов Гильдии Занатара сделает уровень намного более безопасным местом на некоторое время, но это приводит к тому, что более некому будет сдерживать греллов, гриков и других хищных монстров. Монстры начнут расширять свою территорию, время от времени устраивая кровавые разборки между собой при столкновении.

Единственное, что остаётся неизменным - постоянный приток новой крови из Зияющего Портала. В любой момент какая-нибудь группа авантюристов может спуститься в поисках счастья в Подгорье. Вполне возможно, что с ними могут столкнуться при возвращении в Глубоководье персонажи и они могут приветствовать их как дружественных соперников или наоборот принять за конкурентов, которых нужно устранить.

Уровень Подгорья ТАЙНЫЕ ЗАЛЫ предназначен для четырех персонажей 6-го уровня, и побеждая здесь монстров, персонажи получат достаточное количество опыта для достижения 7-го уровня.

КТО ТУТ?

Клан гоблинов, противостоящий Гильдии Занатара и её лорду-бехолдеру, захватил немало помещений уровня и устроил здесь рынок. Остальная часть подземелья наводнена потерявшими разум существами после магических экспериментов в то время, когда ученики Халастера использовали уровень в качестве лаборатории. Также персонажи могут здесь встретиться с бандой веркрыс под руководством дроу и членами обреченной партии авантюристов.

ГОБЛИНЫ

Гоблинский клан Ржавые Кости захватил старый тронный зал (зона 1) и устроил на его территории рынок. Гильдия Занатара хочет его прикрыть до того, как он привлечет к себе слишком много жителей поверхности, в то время как гоблины борются за его постоянное функционирование. Вход на рынок гоблинов бесплатный, но негоблиноиды находятся под пристальным наблюдением.

Недавно, босс гоблинов Ик нашел волшебный головной обруч, превративший его в человека (см. зона 1f). После того, как прошло первоначальное удивление, Ику понравилась трансформация. В конце концов, она сделала его ещё круче и ещё выше. Другие гоблины вынужденные подчиняться человеку тихо негодуют и хотят, чтобы Ик стал нормальным. Преследуя эту цель, они могут вступить в сговор с авантюристами, пообещав в награду обруч, если они устранят "проклятие" Ика.

ГИЛЬДИЯ ЗАНАТАРА

Цель Гильдии Занатара - закрепится на уровне, вычистить его от ценностей и вернуть их в Порт Черепа для последующей продажи, тем самым повышая находящуюся в упадке экономику города. На уровне построено два сторожевых поста Гильдии Занатара, на каждом свой лидер: дроу Шунн "Паучьи Глаза" Шуррет командует северным сторожевым постом в зоне 9, а человек, берсерк, Надя Несгибаемая возглавляет южный сторожевой пост в зоне 20.

Некоторое время назад, веркрысы украли с южного поста каменный ключ. Шунн думает, что ключ должен открывать что-то важное (хотя не знает что именно) и хочет его вернуть. Он планирует поймать кого-либо из веркрыс и потребовать выкуп за него в виде ключа. Шунн предлагает 50 зм любому, кто притащит ему плененную веркрысу или выявит местоположение их убежища (зона 14).

ДРОУ И БАНДА ВЕРКРЫС

Дроу-маг Риззерил, союзник Жентарима, устроил на уровне скрытую базу (зона 14). В его подчинении находится восемь веркрыс. Гильдии Занатара известно о веркрысах, но они не знают, что ими руководит дроу.

Веркрысы украли у Гильдии Занатара каменный ключ и теперь он находится у Риззерила. Маг предполагает, что этот ключ откроет спрятанное где-то на этом уровне тайное хранилище клана Мелаиркин, но он ошибается. На самом деле ключ открывает магические врата, соединяющие 6-ой и 8-ой уровни Подгорья. Дроу отдаст ключ только в обмен на свою жизнь или за уничтожение находящихся на уровне сторожевых постов Гильдии Занатара.

СЛАВНЫЕ РЕБЯТА С КИНЖАЛЬНОГО БРОДА

Исследуя уровень персонажи могут встретить трёх членов партии злых авантюристов Славные Ребята с Кинжального Брода (Fine Fellows of Daggerford). Если с персонажами в партии ревенант Халлет (см. уровень 1, зона 37), то он используя свою черту Мстительный Следопыт, приводит партию к своим бывшим товарищам, для того чтобы отплатить им за их предательство. Троица "Славных Ребят":

- Коппер Штормгорн, дварф, вор, ценит золото превыше всего. Был схвачен гоблинами и закован в цепи в зоне 1e.
- Мидна Тауберт, человек, жрица Шар, считает, что всё может сделать сама. Опасности этого уровня вынудили ее укрыться в зоне 11b.
- Рекс Молот, человек, воин, ищет удачу и славу, и безразличен к стоящим на пути для достижения своей цели. Персонажи найдут его во власти меззолота в зоне 13g.

МУТИРОВАВШИЕ УЧЕНИКИ

Халастер отдал уровень своим пылким ученикам, но почти все они стали безумны от своих экспериментов и мутировали из-за сотворенной ими магии, превратившись в бормочущих ротовиков и нотиков. Призванный в качестве помощника волшебникам с Нижних Планов меззолот, теперь правит этими мутантами.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

По уровню блуждают монстры в поисках еды или сокровищ. К ним относятся ползающие падальщики, грики, мефиты, совухи и наблюдатели. В случае если игровой процесс нуждается в встряске, добавьте одного или нескольких этих монстров в ваше собственное столкновение.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций уровня Тайные Залы привязаны к карте 2.

1. РЫНОК ГОБЛИНОВ

На этом отвратительном рынке живут сорок гоблинов. Половина из них - охранники, половина - торговцы. Босс гоблинов и его свита располагаются в зоне 1e.

1a. Вход на Рынок

Развалины. На полу валяется всяческий хлам и мусор.

Барельефы. Стены украшены барельефами, когда-то изображавших дварфов доставляющих припасы и снаряжение. Теперь головы дварфов отбиты и заменены нарисованными углём карикатурными головами гоблинов.

Шум. С севера слышен какой-то грохот. (Гоблины в зоне 1b строят деревянные подмостки.)

1b. Аукционный Зал

Гоблины возводят у северной стены 20-футового в высоту помещения подмостки, используя древесину, украденную из других мест в Подгорье. Как только стройка будет завершена, гоблины планируют выставлять на аукцион рабов и другие ценные товары. Аукционные подмостки будут довольно большими, но пока они находятся на предварительном этапе сборки. В северо-западном углу груда обломков деревянной мебели.

Всего здесь семь **гоблинов**. Трое каменными молотками вбивают ржавые гвозди в ветхие деревянные доски. Остальные четверо сгрудились в центре комнаты изучая свиток, на котором кто-то нарисовал грубый план аукционных подмостков. Если на них нападают, гоблины отступают в зону 1d, во всех остальных случаях они не обращают никакого внимания на незнакомцев.

Сокровище. У гоблинов с собой в общей сложности 27 мм и 15 см.

1c. Клети и Воришка

Четыре железных клетки висят на цепях прикрепленных к находящемуся на высоте 10 футов потолку. Клетки пусты, за исключением одной, в ней сидит плачущая **гоблинша** Лямзик.

Лямзик была поймана на краже еды, предназначенной для босса гоблинов Ика. Она не ела уже два дня и с радостью предоставит информацию или свои услуги в качестве гида в обмен на еду или свободу. Она знает о магическом обруче, превратившим Ика в человека и где босс гоблинов хранит остальные свои сокровища (зона 1f).

Лямзик знает общую планировку этого уровня Подгорья, расположение аванпостов Гильдии Занатара и где находится лестница, ведущая вниз на 3-ий уровень. Гоблинша с радостью предаст своих освободителей, если появится кто-то с большим количеством еды и обещанием лучшей жизни.

Замок на её клетке можно взломать при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15. Его также можно выломать успешной проверкой Силы Сл 20 (Атлетика) или сбить ударом крепкого оружия.

1d. Рынок

Потолок. До потолка, поддерживаемого двумя рядами каменных колонн, 60 футов.

Продавцы-гоблины. В середине зала установлены восемь торговых палаток. Всего здесь двадцать два **гоблина** - шестнадцать продавцов (по два в палатке) и шесть охранников, стоящих парами у выходов в зоны 1e, 1f и 8.

Трон. У северной стены на прямоугольном каменном помосте стоит гранитный трон.

Продавцы-гоблины покупают и продают краденое, включая предметы перечисленные в главе 5 *Руководства Игрока* - например, доспехи, щиты, оружие, снаряжение для приключений, инструменты, товары, еду и напитки. Гоблины покупают товар за половину обычной цены и продают в три раза дороже обычной цены. Пища у них хоть и низкого качества, но съедобна. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы Сл 12 (Запугивание или Убеждение), может сторговаться до половины запрашиваемой цены за предмет.

У гоблинов-охранников приказ поддерживать на рынке мир. Если вспыхивает драка или сражение, они атакуют с целью сбить с ног и лишить сознания беспокойных гостей. Усмиренных таким образом посетителей, охранники вытаскивают с рынка и оставляют в зоне 8 без оружия и сокровищ. (Забранные гоблинами ценности будут находиться в зоне 1f.)

Трон. На нём восседает Ик, когда соизволит заглянуть поруководить рынком. Трон задрапирован звериными шкурами и украшен гирляндами из черепов чудовищ и скрученных из проволоки безделушек.

Сокровище. У гоблинов-охранников с собой в общей сложности 25 мм и 20 см. У каждого гоблина-продавца толстый кошель с 3d6 зм, 3d8 см и 3d10 мм.

1e. Высокий Ик

Факелы. Помещение освещают мерцающие факелы в железных скобах.

Багбиры. Четыре **багбира** стоят по углам помещения.

Гоблины. Красивый мужчина с золотым обручем на лбу (Ик Высокий, **босс гоблинов (goblin boss)** в измененной форме) возлежит, поедая яблоко, на куче подушек в северном конце комнаты. Десять **гоблинов** (свита подхалимов Ика) лежат на заплесневелых подушечках рядом с ним.

Заключенный. К южной стене прикован одетый в кожаные доспехи мужчина-дварф с кляпом во рту. У него медно-оранжевые волосы и сбрита борода (см. "Бритый Дварф" ниже).

Багбиры работают на Ика телохранителями за плату, но если дать багбиру взятку в размере 5 зм и более, он уходит от Ика и возвращается в Порт Черепа (на уровне 3).

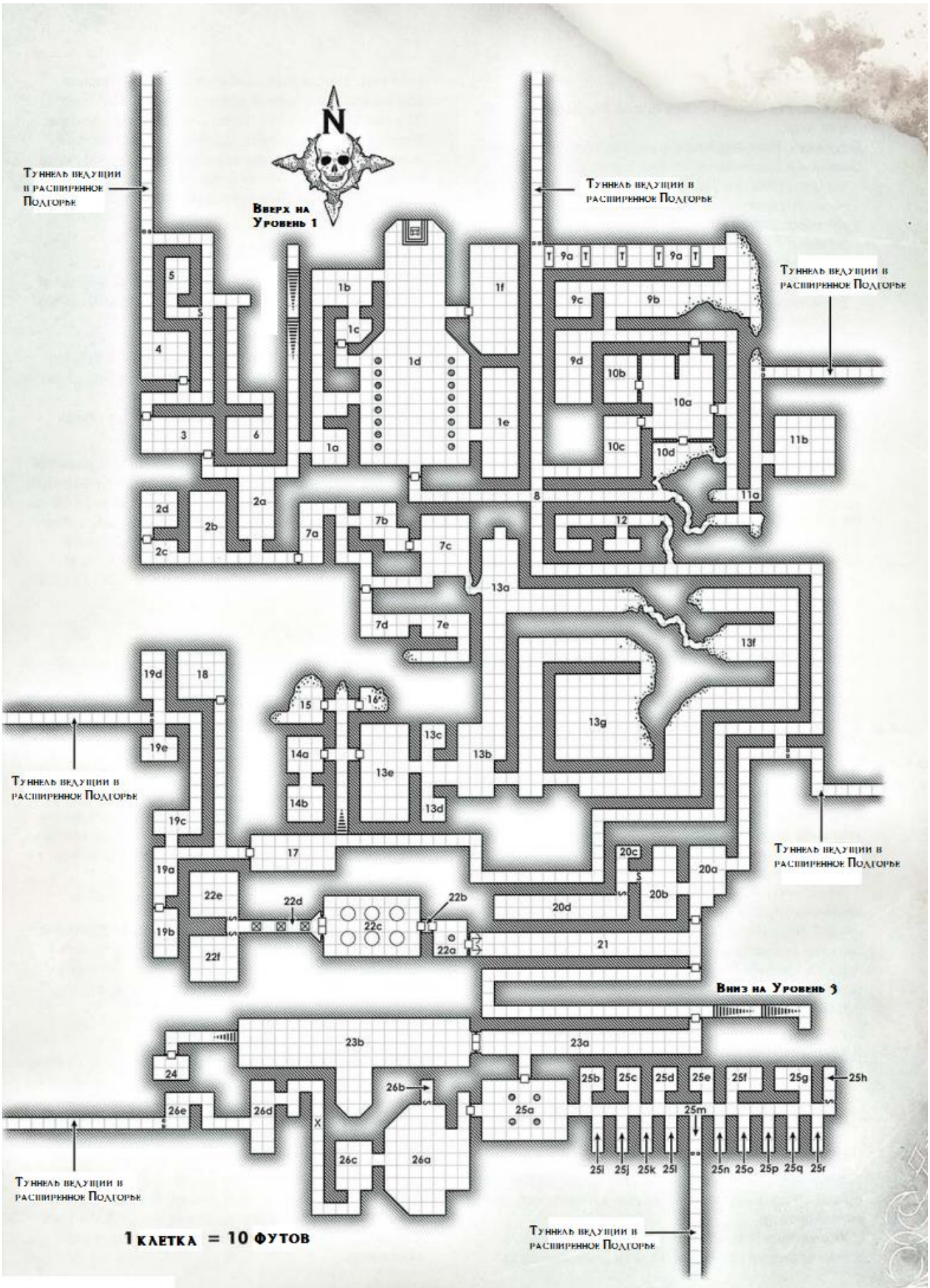
Когда Ик приказывает гоблинам сражаться, они делают это с неохотой. Если половина из них будет убита или выведена из строя, оставшиеся гоблины сбегут. Они также убегают, если будет убит Ик.

Ик носит золотой обруч (см. "Сокровище" ниже), превративший его в красивого взрослого мужчину-человека. В этой форме его размер увеличился до Среднего. Если герои ведут себя скромно перед Иком, подогревая его самолюбие, к ним относятся справедливо. Однако, когда они попытаются что-либо у него украсть или нанести урон кому-нибудь из его подчиненных, Ик приговаривает их к смерти и приказывает атаковать героев своей гоблинской свите и багбирам. Сам Ик вступает в бой только в целях самообороны.

В том случае если персонажи и Ик мирно расстаются, трое гоблинов из свиты Ика попытаются попозже, вдали от босса гоблинов, переговорить с персонажами. Они умоляют персонажей положить конец "проклятию" Ика, украв обруч превративший босса гоблинов в человека. У них нет плана, как это провернуть, но они надеются, что персонажи смогут это осуществить. Эти гоблины могут вывести из зала всех остальных гоблинов, но у них нет никакой власти над багбирами телохранителями Ика.

Бритый дварф. Безбородый дварф - это Коппер Штормгорн, один из партии авантюристов Славные Ребята с Кинжального Брода. Его ненависть к гоблинам возросла в десять раз, когда они отрезали ему бороду и если он окажется на свободе, то попытается убить их всех.

В награду за своё освобождение, Коппер отдает карту, которая по его словам является подлинной картой уровня Саргаут (уровень 3). Чтобы спрятать карту от своих тюремщиков, Коппер свернул её в крошечную трубочку и засунул между ягодицами. Он не догадывается, что карта фальшивая и совершенно бесполезная.



Карта 2. ТАЙНЫЕ ЗАЛЫ

Коппер - щитовой дварф, **разведчик (scout)**, со следующими изменениями:

- Коппер - нейтрально-злой.
- Он обладает следующими расовыми чертами: Скорость передвижения 25 футов. Имеет преимущество при спасбросках против яда и сопротивлению урону от яда. Темное зрение 60 футов. Говорит на Общем и языке Дварфов.
- У него нет оружия.

Сокровище. У гоблинской свиты Ика с собой в общей сложности 60 мм и 25 см. У каждого багбира большой кошель с 15 зм.

Обруч Ика - это необычный магический предмет, *диадема совершенного человека (circlet of human perfection)*. Настроиться с ним могут только гуманоиды. Обруч превращает настроившего владельца в привлекательного человека среднего роста и веса и подбирает ему физические характеристики внешнего вида - возраст, пол, цвет кожи, цвет волос и голос. За исключением размера, у владельца не меняется игровая статистика и расовые черты, а также предметы, которые он носит или несёт с собой. Снятие обруча прекращает действие эффекта.

1f. Сокровища Ика

В комнате находятся следующие сокровища:

- Жуткая панорама с чучелами из трупов бехолдера и шестерых гоблинов, все они в боевых позах и украшены бижутерией
- Набор шахмат из слоновой кости на низком каменном столике
- Картина в раме, 9-футов высотой и 3-футов шириной, с изображением гордо стоящего Ика в царственном человеческом обличье с золотым обручем на лбу
- Здоровенный, окованный железом деревянный сундук с железными кольцами для рук

Разграбив панораму, персонажи получат пятнадцать предметов бижутерии стоимостью 1 зм каждая. Шахматы из слоновой кости стоит 25 зм. В деревянном сундуке 2000 см.

Картина Ика не имеет реальной ценности, хотя смышленый персонаж может продать ее за 50 зм, убедив наивного покупателя, что картина изображает фигуру исторической важности; для этого потребуется успешная проверка Харизмы Сл 13 (Обман).

2. ПОКОИ КАЛАБАША

Калабаш был одним из учеников Халастера, не входящим в состав первой Семерки. Он оказался в ловушке своего карманного измерения на несколько сотен лет и теперь совершенно безумен. Персонажи могут наткнуться на него, исследуя эти помещения.

2a. Водяной Насос

В центре находится ржавый железный ручной насос и глубокий каменный резервуар. Насос берет воду из источника между уровнями подземелья. Действием запустив насос, можно набрать 1к4 + 1 галлона питьевой воды в резервуар.

2b. Заброшенная Лаборатория

Помещение заставлено пыльными столами и баками. Каменный очаг источает холод. На столах громоздятся алхимические инструменты и оборудование, настолько древние что их нельзя использовать. Любой шум в лаборатории предупреждает полтергейста в зоне 2c.

2c. Кухня Мага

На обветшалой кухне плита, умывальник, очаг с закрытым крышкой котлом и полки с кастрюлями, сковородками и кухонными принадлежностями.

Полтергейст (specter) прячется в закрытом котле, появляясь при поднятии крышки или если его потревожат шумом в зоне 2b. Используя свою черту Телекинетический Рывок он может бросаться четырьмя соседними кастрюлями и сковородками; считайте объекты как **летающие мечи (flying swords)**, наносящие вместо рубящего дробящий урон. Когда полтергейст будет побежден, кастрюли и сковородки с грохотом падают на землю, снова становясь неодушевленными объектами.

2d. Спальня Калабаша

На двери в комнату висит табличка с надписью на Общем: "Комната Калабаша. Не входить, если ты не Халастер." В комнате следующие особенности:

Убранство. Пыльная кровать с изголовьем стоит у северной стены. У её подножья запертый деревянный сундук (см. "Сундук с Ловушкой" ниже). На столе в юго-восточном углу лежат стопки старых заплесневелых фолиантов (см. "Сокровище" ниже)..

Круг призыва. В центре на полу старый ковер с вплетенными таинственными символами. (Под ковром, на каменном полу, нарисован частично стёртый круг призыва диаметром в 10 футов.)

Спрятанный под ковром круг призыва, под действием заклинания *обнаружить магию [detect magic]* излучает ауру магии отречения, но три его активационных символа стерты. Персонаж, исследующий круг и прошедший проверку Интеллекта Сл 15 (Магия или Расследование), может восстановить круг и с помощью крови или краски повторно нанести недостающие символы за 1к10 минут.

После восстановления круга в нём немедленно появляется Калабаш (ХЗ, мужчина, Калишит, человек, **маг (mage)**). Появившись в середине круга, Калабаш нападает на любое увиденное им существо. Он пьян и находится под эффектом отравленного состояния до тех пор, пока не протрезвеет или эффект не будет развеян при помощи заклинания *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией. Стирание части завершенного круга приводит к тому, что Калабаш отправляется обратно в свое карманное измерение.

Единственный ценный предмет, который есть у Калабаша, - это его книга заклинаний, содержащая все подготовленные им заклинания. С собой у него также пустая винная фляжка.

Сундук с ловушкой. Прочный деревянный сундук со стальным замком снабженный магической ловушкой. Для вскрытия замка требуется воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15. В случае неудачи проверки, или если кто-то пытается сломать или разбить замок, механизм ловушки выпускает небольшую молнию, наносящую 10 (3к6) урона электричеством дотронувшему до замка существу (без спасброска). Сундук пуст, за исключением записки на Общем, гласящей: "Неприкосновенный запас. Не трать его на эль, Калабаш!"

Сокровище. На столе - двадцать старых книг. Книги незаполнены и их можно продать за 10 зм каждую.

3. КУКЛА ХАЛАСТЕРА

Обе двери ведущие сюда трудно открыть, потому что они изнутри забаррикадированы мебелью и для открытия требуется успешная проверка Силы Сл 15 (Атлетика). Помимо баррикад, в комнате следующее:

Робот. Анимированная, в натуральную величину кукла Халастера Черного Плаща усердно занята над экспериментом. Кукла сделана из дерева и холстины, на плечи накинут дешевый серый плащ с нашитыми на нём десятками матерчатых глаз.

Стол. Кукла наклонилась над каменным столом, покрытым пыльным алхимическим оборудованием и пузырьками с различными твердыми и жидкими веществами, не имеющими ничего ценного или опасного.

Кукла реагирует на любое движение в пределах 20 футов от себя и выкрикивает угрозы любому приближающемуся существу голосом Халастера: "Умрёшь страшной и мучительной смертью от магии! Огненные шары и молнии! Прочь!" Она говорит и понимает Общий язык, но не скажет ничего, кроме пустых угроз и желания спокойно продолжать свою "работу". Если поинтересоваться над чем она работает, то кричит: "Магия!" и смеётся. Персонаж, наблюдающий за её работой и преуспевший в проверке Интеллекта Сл 10 (Магия), удостоверится, что кукла не делает ничего, кроме смешивания безвредных веществ под бормотание не имеющих смысла абракадабр.

Кукла - Среднего размера конструкт с КД 10, 8 очками здоровья, скоростью ходьбы 20 футов, иммунитетом к яду и психическому урону и с показателями характеристик в 10 единиц. Её нельзя очаровать или напугать и она не подвержена истощению. Говорит и понимает Общий язык, не имеет атак и разваливается на части, если её очки здоровья уменьшатся до 0 или на неё будет наложено с успехом заклинание *развеять магию [dispel magic]* (Сл 15). Внутри куклы спрятана колба с алхимическим огнем и когда кукла разваливается, колба разбивается и поджигает остатки. Разбитие колбы не причиняет урона находящимся рядом существам.

После уничтожения куклы, прозвучит магическим образом голос Халастера: "Чёрт! И кто теперь найдет лекарство от грязной лихорадки?!" и наступит тишина.

4. ЗАБРОШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Здесь находился базовый лагерь Гильдии Занатара, но они вынуждены были покинуть его после стычки со Славными Ребятами с Кинжального Брода.

Помещение завалено разбросанными гниющими припасами и остатками от костра. Трупы трёх багбиров и пожирателя интеллекта свалены в кучу в северо-восточном углу. При обыске трупов обнаруживается клочок пергамента с надписью на Общем: "Столько, сколько звезд на небе." Это пароль для безопасного входа на сторожевой пост Гильдии Занатара в зоне 9.

5. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 4

Пыльная комната скрыта за потайной дверью, замаскированной под обычный участок стены.

В середине северной стены находится каменная арка, на каркасе выгравированы изображения падающих монет. На замковом камне арки видна крошечная щель. Это магические врата Халастера (см. "Врата") и правила прохода этих врат следующие:

- При вкладывании золотой монеты в щель на замковом камне, монета исчезает и врата открываются на 1 минуту. При вкладывании в щель монет другого достоинства, они также исчезают но не открывают врата.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 11c на уровне 4, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

6. МУЗЫКА МЕРТВЫХ

В ведущем в помещение коридоре звучат навязчивые звуки музыки играющего клавесина. Внутри находится следующее:

Клавесин. В центре стоит полностью сделанный из костей клавесин, с клавишами из костей пальцев людей, дварфов, огров и полурослико в. Из него звучит мрачная музыка.

Гравюра. На северной стене вырезаны в едином стиле выцветшие и плохочитаемые музыкальные ноты.

Костяной клавесин зачарован на самостоятельное воспроизведение, но прекращает играть, когда живое существо находится в пределах 10 футов от него. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии заговора вокруг клавесина и меньшую ауру магии некромантии, исходящую от чего-то внутри него.

Любой персонаж, владеющий музыкальными инструментами, может правильно сыграть изображенные ноты на костяном клавесине. Любой другой персонаж попытавшийся это сделать, должен пройти проверку Интеллекта Сл 20 (Выступление). При успехе над клавишами сдвигается в сторону декоративный череп, открывая сокровище (см. "Сокровище" ниже). При неудаче исполнитель должен сделать спасбросок Телосложения Сл 15. Если спасбросок провален, исполнитель получит 22 (4к10) некротического урона и у него с кистей исчезает плоть, превращая их в обесцвеченные бледные кисти скелета (но нормально функционирующие).

Сокровище. Внутри клавесина спрятан *свиток с заклинанием оживление (spell scroll of raise dead)*. Правильное воспроизведение музыкальных нот открывает скрытый отсек, содержащий свиток. При разбитии клавесина свиток будет поврежден и станет бесполезным.

7. ШОКИРУЮЩЕЕ ОТКРЫТИЕ

В нескольких помещениях, где когда-то хранилось горное оборудование и медная руда, теперь находятся лаборатории для экспериментов с электричеством и некромантией. Трензия, одна из новых учениц Халастера, проводит здесь свои исследования.

7a. Мастерская Трензии

В ухоженной мастерской пахнет гниющей плотью и озоном. Странные металлические приборы, предназначенные для измерения электричества, лежат на столах вместе с несколькими обрывками пергамента с примечаниями, включающими такие термины, как "скорость распада" и "накопление заряда".

Обрывок дневника. При тщательном обыске комнаты находится клочок бумаги, когда-то бывший частью рабочего дневника Трензии. В нём написано: "День 1: Халастер предоставил мне этот заброшенный медный рудник в Тайных Залах. Наконец-то у меня есть доступ к компонентам, необходимым для моих экспериментов". Дальнейший текст смазан и неразборчив.

7b. Бочки с Упырями

Бочки. У стен стоят покрытые пылью двенадцать запечатанных деревянных бочек. Три пустые, ещё в трёх куски медной руды размером с кулак (50 зм за бочку меди), а в остальных шести внутри каждой находится заключенный **упырь (ghoul)**. Открытие любой из бочек приводит к тому, что все шесть упырей разбивают свои бочки и атакуют.

Гамак. Набитый одеялами гамак закреплен по северной стене (см. "Обрывок Дневника" ниже).

Медная дверь. В юго-восточном углу установлена оббитая медью дверь.

Дверь оббитая медью соединяется с молниесетью в зоне 7c. Если существа в зоне 7c не были уничтожены, дверь издает слышный при приближении мягкий гул. Коснувшееся гудящей двери существо, должно сделать спасбросок Сл 10 Ловкости, получая 10 (3к6) урона электричеством при неудаче и половину урона при успехе. Одетое в металлическую броню существо, делает спасбросок с помехой.

Обрывок дневника. Среди заплесневелых одеял в гамаке находится еще одна страница из дневника Трензии. В нём можно прочитать: "День 3. Теперь я не доверяю другим ученикам. То, что они считают мистикой, я знаю как науку! Я больше не могу выносить их колдовство и постоянное бурчание. Если кто-нибудь из них снова попытается вторгнуться в мою лабораторию, их ждет воистину шокирующий сюрприз!"

7c. Лаборатория Трензии

Трензия превратила лабораторию в гигантскую молниюсеть, пожертвовав собой в процессе её строительства.

Плитка из меди. Пол покрыт медной плиткой.

Череп молний. В помещении парит покрытый металлом череп полуэльфа (Трензии), из него с потрескиванием вылетают лучи молний в наэлектризованный пол (см. "Трензия" ниже).

Голем. Среди разрушенных столов, осколков битого стекла и ржавого горного оборудования в середине комнаты стоит **голем из плоти**.

Шахта. В юго-восточному углу находится винтовой спуск шириной в 5 футов и высотой в 5 футов, идущий вниз на 20 футов в зону 13a. (В шахте много опор для рук и ног. Для спуска по ней не требуется проверок никаких способностей.)

Трензия. После того, как она сошла с ума от своих научных экспериментов с некромантией, Трензия убедила Халастера превратить ее в **пламенный череп (flameskull)** со следующими изменениями:

- Череп обладает устойчивостью к огненному урону и иммунен к урону электричеством.
- Вместо заклинания *огненный шар [fireball]* у него подготовлено заклинание *молния [lightning bolt].*
- Действие Огненный Луч заменено на действие Луч молний, наносящий урон электричеством вместо огненного урона.

На каждом своём ходу череп использует действие для электрофицирования медного пола своим лучом молний. Пол становится наэлектризованным до начала его следующего хода. Любое существо наступившее на медные плитки наэлектризованного пола или начинающее свой ход в контакте с ними, получает 10 (3к6) урона электричеством. Голем плоти вместо получения урона восстанавливает 10 очков здоровья всякий раз, когда начинает свой ход на наэлектризованном полу.

Если череп был уничтожен и позже восстановился (см. черту Восстановление у пламенного черепа), он возобновляет электрификацию пола и защиту комнаты с големом или без него.

Голем плоти. У голема приказ убивать всех незваных гостей и никогда не покидать комнату. Он подчиняется этой и другим командам черепа, пока не впадает в состояние берсерка. Если голем атакует череп Трензии в состоянии берсерка, череп использует свое следующее действие для успокоения голема и не может в это время электрифицировать пол.

7d. Остатки Рудника

Три **вурдалака (ghasts)** в ожидании атаки прячутся за дверью, ведущей в помещение.

Здесь находится то, что осталось от рудника. По полу разбросаны кирки и молотки, обглоданные кости, рваная черная роба и прорезиненные женские сапоги волшебницы полуэльфийки. Среди гуманоидных костей отсутствует череп ((Кости и одежда принадлежали Трензии. Халастер скормил ее тело вурдалакам.)

7e. Медная Жила

Медная жила. По открытой части каменной кладки проходит толстая жила медной руды.

Мусор. На полу валяется клочок бумаги.

На клочке еще одна запись из дневника Трензии, гласящая: "День 10. С помощью молнии и медных проводов я создала стаю упырей. На Хэла это не произвело впечатления. Он говорит, что я не готова к Сердцу Двеомера и его тайным секретам. Я устрою ему шоу. Голем из плоти подсказал мне идею ловушки, более коварной, чем всё что придумал Хэл. Молния - существует ли что-нибудь, на что она неспособна?"

8. ФРЕСКИ НА ПЕРЕКРЕСТКЕ

Фрески на стенах четырехстороннего перекрестка изображают занятых делами щитовых дварфов. Магия заставляет изображения двигаться, дварфы катают и складывают бочки, вырезают каменные блоки, пьют из каменных кружек и так далее. Когда персонажи проходят по коридору мимо, дварфы машут им руками и иногда подмигивают. Анимированные фрески безвредны.

9. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ "ПАУЧЬИ ГЛАЗА"

Гильдия Занатара захватила этот угол подземелья. Шунн Шуррет, дроу-изгнанник, любимчик бехолдера, командует расположенными здесь силами.

9a. Коридор Ловушек

Багбиры. Два **багбира** стоят на страже на восточном конце длинного коридора, где он сужается до ширины 10 футов.

Ловушки с дротиками. В северной стене находится пять ловушек с ядовитыми дротиками, срабатывающих при нажатии на скрытые пластины в полу, обозначенные буквой T на карте 2.

Когда к багбирам, Болгусу и Булкару, приближаются члены Гильдии Занатара, они разряжают ловушки с ядовитыми дротиками. Если с запада заходят незнакомцы, Болгус приказывает им остановиться и Булкар спрашивает: "Сколько глаз у Занатара?" Правильный ответ: "Столько, сколько звезд на небе." Если кто-нибудь даст неверный ответ на пароль, багбиры приглашают их подойти, но не обезвреживают при этом ловушки.

В том случае, если персонажи приближаются из зоны 9b без сопровождения членов Гильдии Занатара, багбиры атакуют.

Ядовитые дротики. Пять ловушек с ядовитыми дротиками встроены в стены на север от нажимных пластин. Персонаж, ищущий в коридоре ловушки и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), обнаруживает ближайшую нажимную пластину и отверстия для дротиков в стене к северу от нее.

Когда на пластину приходится вес более 20 фунтов, из северной стены выстреливают четыре дротика. Каждый дротик делает дальнобойную атаку (+8 к попаданию) по случайно выбранной цели над нажимной пластиной. При попадании дротик наносит 2 (1к4) колющего урона и цель должна сделать спасбросок Сл 15 Телосложения, получая 10 (3к6) урона ядом при неудаче и половину при успехе. Каждая ловушка может сработать три раза, прежде чем в ней закончится запас дротиков.

Скрытый рычаг. Рычаг, заряжающий и разряжающий ловушки с ядовитыми дротиками, находится рядом с месторасположением багбиров и скрыт ложной каменной секцией. Исследующий область персонаж, обнаруживает ложную каменную кладку и рычаг после успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие).

9b. Банда Шунна

Фонари. Изношенные масляные фонари стоят на лежащих на полу каменных блоках, освещая частично разрушенный зал.

Убранство. Вдоль стен расставлены семь деревянных коек и ряды ящиков и бочек.

Гильдия Занатара. Вокруг костра в центре зала собрались семь членов Гильдии Занатара (НЗ, люди, **головорезы (thugs)**) и их лидер, Шунн "Паучьи Глаза" Шуррет (см. "Шунн Шуррет" ниже). В черепах двух членов Гильдии находятся **пожиратели интеллекта**. Существа используют свою черту Обнаружение Сознания для телепатического обнаружения приближающихся разумных существ.

Шунна и его головорезов не удастся застать врасплох, так как пожиратели интеллекта почувствуют приближение чужаков. Если носитель пожирателя интеллекта будет убит, он попытается найти себе другого.

Шунн Шуррет. Дроу, жрица Лолс, наложила проклятие на Шунна и отправила его в изгнание после того, как он вызвал ее недовольство. Проклятие частично превратило его в паука, дав ему восемь красных паукообразных глаз, полный клыков рот, и растущую из тонких конечностей черную щетину. Заклинания *снятие проклятия [remove curse]* или *высшее восстановление [greater restoration]* вернут естественный вид Шунна, но он не хочет снимать с себя проклятие. Его ужасающая внешность вселяет страх в сердца его подчиненных и заслужила благосклонность Занатара. Шунн считает, что возвращение к обычной внешности может ослабить его влияние на банду и понизить статус в Гильдии Занатара.

Шунн - **элитный воин дроу (drow elite warrior)**, со следующими изменениями:

- Шунн - законно-злой.
- Так как он проклятый с паучьими возможностями, то может лазать по сложным поверхностям, даже по потолкам, без необходимости делать надлежащие проверки.

Шунн двигается с жуткой грацией и в разговорах с авантюристами предпочитает дипломатию насилию. Если персонажи кажутся заинтересованными в мирных отношениях, Шунн предлагает им за 50 зм найти беспокоящую его банду веркрыс и вернуть украденный ими каменный ключ. Банда Шунна нашла каменный ключ на этом уровне Подгорья, но до сих пор ищет замок, для которого он предназначен.

Если он или его головорезы подвергнутся атаке, Шунн Шуррет вызывает подкрепление из багбиров в зоне 9d. Цель Шунна при любом конфликте - захватить в плен врагов и доставить их в Порт Черепа в качестве трофеев. По прибытию в город, пленников доставят на Остров Черепа и отдадут на милость Командора Сундета (см. "Порт Черепа").

Припасы. В бочках и ящиках находится достаточно воды и сухих пайков, чтобы обеспечить питанием одного человека в течение 600 дней или всю банду Шунна в течение 30 дней.

Сокровище. У головорезов с собой в общей сложности 14 зм. Шунн носит на шейном черном шнурке серебряный ключ (5 зм), отпирающий оббитый серебром сундук в зоне 9c.

9c. Сокровища Банды

Бочки. На каменных стеллажах вдоль стен, расставлены настолько сгнившие и старые бочки, что разваливаются если до них дотронуться. (Эль и вода, когда-то хранившиеся в них, давно испарились.)

Стол и сундук. В центре большой каменный стол окутанный паутиной. На нем стоит оббитый серебром деревянный сундук.

Сокровище. Сундук закрыт на встроенный замок, открывающийся серебряным ключом Шунна. Замок можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15.. В сундуке отложенная Шунном плата для своей банды - 100 зм,

9d. Казарма Багбиров

На пыльном полу в помещении спят десять **багбиров**. В случае любого шума в зоне 9b, они отправятся туда для выяснения происходящего.

10. ХРАМ СЛИЗИ

В четырех помещениях находится храм, посвященный воде и слизям. Все ведущие сюда двери украшены символами воды и каждая дверь при закрытии образует воздухонепроницаемое уплотнение.

10a. Куб с Черепом

Чистота. В помещении высотой в 30 футов идеальная чистота, здесь нет пыли или мусора.

Фрески. На стенных фресках ужасающее изображение громадных городов из черного камня, затопленных бушующим морем.

Гигантская слизь. Студенистый куб размером сторон в 30 футов пойман в помещении как в ловушку. Когда персонажи впервые войдут в помещение, монстр находится в северо-восточном углу. В его центре плавает заключенный в стеклянную оболочку череп дварфа. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие), поймёт, что череп не левитирует, а подвешен внутри огромного студенистого куба.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг черепа принадлежавшего дуэргару, ауру магии преобразования. Халастер сохранил в черепе способность дуэргаров к увеличению, тем самым наделив этой возможностью студенистый куб. Стеклянная оболочка черепа защищает его от пищеварительной кислоты куба. Извлечение черепа из студенистого куба приведет к тому, что куб сожмется до своего обычного размера (сторона - 10 футов). Череп не обладает никакими магическими свойствами, кроме способности увеличивать студенистый куб (и возможно, по вашему усмотрению, другие слизи).

Увеличенный черепом дуэргара студенистый куб имеет следующую статистику:

- Куб Громадного размера может вместить в себя до девяти существ Большого размера или тридцать шесть существ Средних и меньше размеров одновременно.
- В свой ход он может сделать до четырех атак ложноножками, а также проводит с преимуществом проверки Силы и основанные на показателях Силы спасброски.
- Если куб сжимается до нормального размера, все существа, которые он больше не может в себя вместить, выкидываются в незанятое вокруг него пространство.

10b. Затопленная Комната

Лаборатория с потолком на высоте 20-футов, полностью заполнена 24 000 кубических футов соленой воды, созданной сработавшим неверно заклинанием. Открытие двери приводит к тому, что вода сливается в зону 10a. Все существа в пределах 20 футов от открытой двери попадают в водные потоки и должны сделать спасбросок Сл 12 Силы. При неудаче любое существо сбивается с ног и получает 5 (1к10) дробящего урона.

После того как вся вода выльется, она заполнит оба помещения на глубину в полдюйма. В зону 10a вместе с водой приносит вонючий, разложившийся труп человека-волшебника в зелено-пурпурной робе. Это то, что осталось от Саламанта, одного из самого безрассудного ученика Халастера.

Сокровище. При осмотре перевернутых столов в помещении найдутся испорченные соленой водой книги и стеклянная волшебная палочка (тайный фокус мертвого волшебника), стоящая 25 зм.

10c. Алтарь Джуиблекса

Лживый алтарь. В середине помещения высотой в 20-футов расположен алтарь из известняка, увенчанный бесформенной золотой насыпью, выглядящей так, как будто золото вылили на алтарь в расплавленном виде и оставили его там пока оно не затвердеет. (Золотая насыпь - это **золотистый студень (ochre jelly)** необычной расцветки, заключенный в магический стазис.)

Настенные гравюры. Черная плесень сочится из вырезанных на стенах лишенных век глаз и зияющих ртов. (Настенная гравюра изображает всепоглощающего демонического Лорда Джуиблекса. Хоть изображение и ужасное, но оно абсолютно безвредное.)

При внимательном изучении алтаря обнаруживается надпись на языке Бездны: "Дар плоти, добровольно данный, может утолить наш вечный голод." Осматривающий "золотую насыпь" персонаж, может понять его истинную природу при помощи успешной проверки Интеллекта Сл 12 (Природа). Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг золотистого студня и наличие стазисного поля.

Стазисное поле обездвиживает слизь, но также делает её иммунной к любому урону. Магия рассеивается при контакте с плотью или если станет целью заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17). Освобожденный из стазиса золотистый студень тут же бросается в атаку.

10d. Обвалившаяся Комната

Помещение частично обвалилось, но кто-то проложил туннели сквозь разрушенные секции, открыв доступ к коридорам подземелья на югу и востоке. Пол покрыт пылью и мусором и здесь нет ничего интересного.

11. УКРЫТИЕ МИДНЫ

Одна из учениц Халастера много лет назад забрала эту область под свои рабочие помещения, используя для создания множества невидимых помощников свое мастерство в заклинании *невидимый слуга [unseen servant]*. Даже после ее смерти невидимые слуги продолжают ждать ее возвращения. Мидна Тауберт, одна из Славных Ребят с Кинжального Брода, недавно пробралась сюда, чтобы устроиться здесь на отдых.

11a. Коридоры Перерождения

Стены коридора расписаны изображениями волшебников, поддавшихся безумию и превратившихся в нотиков. На одном особенно ярком изображении видны вырывающиеся из книги заклинаний лучи жуткого зеленого света превращающие волшебника в бормочущего ротовика.

11b. Хозяйка Невидимок

Зал освещается мерцающим светом факелов, созданном при помощи непрерывного заклинания *вечный огонь [continual flame]*. В помещении со сводчатым потолком в 15 футов находится следующее:

Свет. В четырех углах находятся настенные железные держатели для факелов. На вставленные в них факелы наложено постоянно действующее заклинание *вечный огонь [continual flame].*

Мидна. Мидна Тауберт (НЗ, женщина, человек, **жрица (priest)** Шар) расслабляется в одном из нескольких мягких кресел в центре зала, рядом в ожидании стоят девять **живых невидимых слуг (living unseen servants)** (см. приложение А). На шее у жрицы висят два священных символа: один в форме золотой монеты (символ Ваукин, бога торговли), другой - черный диск с пурпурным оттенком (символ Шар, богини тьмы и утрат).

Убранство. Вдоль стен стоят пустые книжные полки и столы. У южной стены длинный банкетный стол со свежими продуктами на медных блюдах и медными кувшинами до краев наполненными вином. Над столом висит портрет улыбающегося Халастера.

Каждый день на рассвете, благодаря магии Халастера, блюда и кувшины на столе мистически наполняются свежей едой и вином. Эффект производит еды и вина достаточной для двенадцати человек. Магия сохраняется до тех пор, пока стол остается в этой комнате и на нём есть посуда, способная всё это вместить.

Мидна Тауберт. Мидна не горит желанием делить свое новоприобретенное укрытие с кем-то другим. Она советует персонажам уйти или им придётся столкнуться с гневом её невидимых слуг. Если они сразу же не уходят, Мидна приказывает своим слугам избить их до полусмерти. В том случае, когда слуги начинают проигрывать бой, она отзывает их, и в интересах самосохранения, приносит извинения за свое хамство и позволяет вновь прибывшим отведать пищу и вино на столе.

Если ревенант Халлета (см. уровень 1, зона 37) вместе с персонажами, он пытается убить Мидну и вернуть свой священный символ Ваукин. Мидна стащила его с трупа Халлета и отступает от ревенанта, приказывая защитить её своим живым невидимым слугам. Если Мидна будет убита, а священный символ Ваукин возвращен Халлету, жажда мести ревенанта заканчивается и он вместе со святым символом обращается в прах.

Живые невидимые слуги. Невидимые слуги повинуются приказам Мидны, потому что она напоминает им об их создателе. Они следуют за Мидной и могут покинуть зал для исполнения ее желаний. Мидна не различает одного слугу от другого и это означает, что когда она произносит приказ, все слуги следуют этой команде. Она не может приказать одному слуге так, чтобы другие не выполняли ту же самую задачу.

Сокровище. Священный символ Мидны посвященный Шар - это вырезанный из обсидиана маленький диск на серебряной цепочке. Священный символ Ваукин - маленький золотой диск с изображением бога в профиль. Священные символы стоят 25 зм каждый.

Улыбающийся портрет Халастера шириной в 3 фута и высотой в 5 футов не обладает магическими свойствами, стоит 25 зм, но его неудобно нести.

12. ИНСТРУМЕНТЫ ДВАРФОВ

Коридоры заставлены осыпающимися каменными столами и полками, на которых разложены прочные дварфийские наковальни, точильные камни, клещи, молотки, долота и другие инструменты.

Арочные Врата на Уровень 5

В конце стены западного коридора расположены арочные врата (см. "Врата"). При ближайшем рассмотрении обнаруживается вырезанное на замковом камне врат изображение засохшего дерева. Правила прохождения этих врат следующие:

- Касание арки засохшим прутом или веткой открывает врата на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 3b на уровне 5, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

13. МУТИРОВАВШИЕ УЧЕНИКИ

Когда-то здесь была мифриловая шахта дварфов, потом эта часть подземелья стала домом для учеников Халастера, чьи попытки раскрыть секреты Плетения превратили их в бормочущих ротовиков и нотиков.

13a. Алтарь Думатойна

Бормочущий ротовик. По залу на востоке ползает **бормочущий ротовик (gibbering mouther)**, нападая на всех существ в поле своего зрения.

Оборудование. На полу валяются перевернутые шахтные тележки и брошенное горное оборудование.

Алтарь. В северной нише установлен алтарь из красного камня, покрытый маленькими отпечатками грязных ладоней.

Алтарь представляет собой 3-футовый конический блок из темно-красного камня весом в 500 фунтов с выгравированными на нём дварфийскими молитвами Думатойну, Хранителю Тайн под Горой. Жирные отпечатки гоблинских рук покрывают алтарь, что для любого дварфа считается осквернением алтаря. Любой персонаж, потративший время на очистку алтаря, получит следующее магическое благословение: все секретные двери становятся видимыми для этого персонажа в течение следующих 24 часов. Персонаж умышленно осквернивший алтарь, а затем очистивший его, не получает этого блага. (Боги дварфов суровы и не склонны к прощениям.)

Сокровище. Под одной из перевернутых шахтных тележек лежат четыре куска мифрила, каждый из которых стоит 25 зм и весит 10 фунтов.

13b. Стена Ржавчины и Костей

Помещение разделено пополам 2-футовой толщины и 8-футовой высоты стеной из скелетов хобгоблинов и их ржавых доспехов, с двухфутовым зазором между верхом стены и потолком. Крошечного размера существо может протиснуться через узкие отверстия в стене. Перелезание через стену требует успешной проверки Силы Сл 12 (Атлетика). Стену можно легко сломать и обрушить вниз, но это создает много шума и привлекает сюда нотиков из зоны 13e.

13c - 13d. Свободные Уборные

Внутри каждой комнаты находится ржавый водяной насос (не работает), раковины и каменные туалеты, разделенные тонкими сланцевыми перегородками.

13e. Здесь Нотики!

На западную дверь дроу-маг Риззерил (см. зону 14) наложил заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Другие существа могут открыть дверь с помощью успешной проверкой Силы Сл 25 (Атлетика).

Нотики. Здесь скрываются четыре **нотика (nothics)** (см. ниже).

Оборудование. Низенькие каменные полки идущие вдоль стен забиты рассыпающими в прах дварфийскими сапогами. Над ними на колышках висят ржавые шлемы дварфов и противопылевые очки с рваными кожаными ремешками.

Нотики безумны и нападают на большинство встреченных ими существ. Однако они легко и быстро пугаются при виде магии. Как только они понимают, что находятся в присутствии одного или нескольких заклинателей, то становятся намного более сговорчивыми. Нотики знают, что несколько двуногих крысоподобных существ прячутся по другую сторону западной двери и что их хозяин - "волшебник-эльф с пурпурной кожей, с красными глазами и белыми волосами."

13f. Шахта Бормочущих

Стены в этой частично разрушенной части подземелья испещрены медными прожилками. Три **бормочущих ротовика** собрались здесь и начинают своё бормотание при приближении других существ. Они сражаются до тех пор, пока их не убьют.

13g. Преуспевший

Проходя по коридору ведущему в этот частично разрушенный зал с потолком высотой в 10 футов, персонажи слышат идущие из него звуки битвы. Внутри находится следующее:

Свет. Помещение освещено светом единственного фонаря, стоящего в середине на полу.

Оборудование. В шахтных тележках стоящих в помещении навалены сверкающие кучи медной руды.

Бой. Раненый воин Рекс Молот (33, мужчина, Иллусканец, человек, **чемпион (champion)** осталось 22 очка здоровья; см. приложение А) загнан в юго-восточный угол злобным **меззолотом (mezzoloth)** и двумя **нотиками**. Три мертвых нотика лежат рядом на полу (убитых Рексом).

Меззолот призван и привязан к Подгорью Халастером. Его задача - не дать злоумышленникам разграбить подземелье. Он использует телепатию, Для управления служащими ему из-за страха нотиками, он использует телепатические команды.

Рекс Молот. Рекс основатель и лидер партии злых авантюристов Славные Ребята с Кинжального Брода. Несмотря на слухи об опасностях Подгорья, Рекс предположил (основываясь на успехе Дурнана и других умелых исследователей), что Славные Ребята растопчут обитающих внутри монстров. Боже, как же он ошибался. Как и большинству злодейских групп, Славным Ребятам не хватило сплоченности. Сытый по горло ссорами своих спутников, Рекс покинул их. Он осматривал это помещение в поисках ценностей, когда появились меззолот и нотики и отрезали ему путь к отступлению.

Если персонажи придут к нему на помощь, Рекс, прежде чем выпить целебное зелье из своего рюкзака (см. "Сокровище" ниже) выразит им свою благодарность. На первый взгляд он кажется дружелюбным, уверенным в себе и готовым раскрыть тайны Подгорья. Он с радостью присоединится к партии за равную долю любой найденной добычи. Но, как только он будет полностью здоров (или почти здоров), Рекс забывает про хорошие манеры и пытается заставить персонажей выполнять его приказы, ругаясь и угрожая любому, кто посмеет бросить ему вызов. Всё это, усиливаясь, продолжается до тех пор, пока Рекса не изгонят силой или партия распадется.

Сокровище. Рюкзак Рекса лежит рядом с одной из шахтных тележек. В нём посеребренный короткий меч, 30-футовый моток пеньковой веревки, 2-дневный паек, фляга с маслом, кошель с 13 зм и *зелье исцеления (potion of healing)*. Масляный фонарь в центре комнаты тоже принадлежит Рексу.

В шахтных тележках находится более тысячи кусков медной руды, каждый из которых весит 10 фунтов и стоит 1 зм. Тележки настолько старые, что оси согнулись и заржавели и их не сдвинуть с места.

14. БАЗА СОПРОТИВЛЕНИЯ

Эти два помещения захватил дроу-маг Риззерил со своим призванным квазитом и восемью веркрысами. На данный момент, Риззерил и веркрысы - верные союзники.

Риззерил работает на две группировки: на Дом Авриндар, низкоранговый дом дроу из Мензоберранзана, медленно и тайно укрепляющий свою власть в Подгорье и на Жентарим, пытающийся изгнать Гильдию Занатара из Порта Черепа. Его связь с Черной Сетью делают Риззерила врагом Гильдии Занатара, контролирующей в настоящее время Порт Черепа и пытающейся прибрать к своим рукам верхние уровни Подгорья.

Риззерил организовал здесь сопротивление силам Гильдии Занатара с помощью банды веркрыс из Порта Черепа. Дроу-маг и веркрысы не ссорятся с авантюристами, если они оставят их в покое.

14a. Убежище Риззерила

Дверь в комнату украшена изображением темной мантии, спускающуюся на ничего не подозревающего дварфа, любующегося сверкающим драгоценным камнем. На неё наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Риззерил и его банда веркрыс могут проходить через дверь, но другие существа должны открыть ее с помощью магии или успешной проверки Силы Сл 25 (Атлетика).

В комнате находится следующее:

Дроу. Дроу-маг (drow mage) Риззерил сидит, отдыхая в трансе, в кресле в юго-западном углу. Если он услышит, как кто-то входит через дверь на востоке, он колдует на себя заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]*.

Стол. В центре помещения деревянный стол с картой, сделанной из небольших камней и разложенных так, чтобы обозначить стены и двери (см. "Настольная Карта" ниже).

Риззерил предпочитает оставаться невидимым, пока он вовлекает незваных гостей в разговор, надеясь узнать их намерения. Любой произведенный здесь шум предупреждает скрывающихся в зоне 14b веркрыс и они ждут пока Риззерил их не позовет.

Дроу предлагает авантюристам награду, если они уничтожат расположенные на этом уровне оба сторожевых поста Гильдии Занатара (зоны 9 и 20) и вернутся с головами их лидеров, сообщив их имена - Надя Несгибаемая и Шунн Шуррет. Риззерил не открывает, что это будет за награда, кроме того, что она облегчит партии исследование Подгорья. Если персонажи принесут головы Нади и Шунна, Риззерил отдаст им спрятанный в комнате каменный ключ (см. "Секретный Отсек" ниже). В случае атаки персонажей, Риззерил зовёт веркрыс для своей защиты, пока он призывает **квазита (quasit)**. Когда авантюристы всех победят, дроу согласен обменять каменный ключ на свою жизнь.

Риззерил знает дорогу в Порт Черепа через 3-ий уровень и может поделиться данной информацией с дружественными авантюристами, которые ему помогли. Он воздерживается от признания в верности дому Авриндар. Однако, не будет скрывать преданность Жентариму, если один или несколько персонажей окажутся членами этой фракции. Нуждающимся в помощи персонажам, Риззерил подскажет найти тифлинга Босскина Горрба, члена действующей ячейки

Черной Сети в Порту Черепа. Он также сообщит, что слуги Занатара разрешают безопасный проход любому, кто заранее издалека предъявит символ Занатара (см. ниже).

Секретный отсек. Под креслом Риззерила находится незакрепленная напольная плитка скрывающая тайный отсек. Её можно обнаружить успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). Внутри находятся три предмета: книга заклинаний Риззерила в кожаном переплете (содержащая подготовленные им заклинания плюс *волшебный замок [arcane lock]* и *послание [sending]*), каменный 12-ти дюймовый ключ и деревянный жезл с вырезанным на конце символом Занатара (круг с десятью равноудаленными спицами, расходящимися из его центра). Риззерил использует жезл для прохода мимо стражи в зоне 20a по дороге в Порт Черепа.

Каменный ключ весит 10 фунтов и на нём следующая надпись на языке Дварфов: "Встретимся на Пропавшем Уровне. Найди моего близнеца в Скользкотопи." Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг ключа ауру магии заговора открывающую магические врата соединяющие уровни 6 и 8 Подгорья (см. уровень 6, зона 34b и уровень 8, зона 3, для получения дополнительной информации о вратах). Риззерил знает, что уровни 6 и 8 Подгорья называются Пропавшим Уровнем и Скользкотопью, но он не исследовал ни один из этих уровней.

Настольная Карта. Веркрысы тщательно разложили камни на столе, чтобы составить точную карту этого уровня Подгорья; однако на ней нет помещений скрытых за потайными дверями (зоны 5, 20c, 20d, 22e, 22f, 25h и 26b). Не существует никакого способа переноски карты, чтобы не потревожить выложенные камни и не сделать после этого карту бесполезной.

14b. Казарма Веркрыс

В помещении на грязных койках спят в человеческом обличье восемь **веркрыс**. Они союзники Жентарима и полны решимости вытеснить Гильдию Занатара из Порта Черепа и Подгорья.

Веркрысы - низкорослые, неопрятные люди различного возраста с худыми конечностями, глазами-бусинками и нервным тиком, одетые в грязную, вонючую, плохо сидящую на них одежду. Их лидер - грубая женщина средних лет Зилица Илваррен. Несмотря на свою мелочность и подлость у нее хорошие отношения с Риззерилом, интеллектом которого она восхищается. Остальные - вырождающая инцестная семейка светобоязненных чудаков, провёдших слишком много лет под землей. Мужчин зовут Фрик, Хэнк и Козрик, женщин - Аррет, Элабо, Крина и Сибилла.

Сокровище. В незапертом деревянном сундуке у южной стены хранится 30 зм, медная пивная кружка аналогичная найденной в зоне 22a (5 зм), потертый и потускневший серебряный скипетр с дварфийской руной, означающей "правосудие" (25 зм) и три ничего не стоящие книги с замусоленными уголками страниц под названием *Из Ада, том. 1, 2 и 3* (дешевая серия романов о любовных похождениях тифлинга).

15. ПЫЛЬНЫЙ ТРОН

Руины. Большая часть помещения давно обрушилась, а то, что осталось, покрыто пылью.

Следы. Кругом видно следы (оставленные веркрысами в человеческой форме) пересекающие пыльный пол.

Трон. У южной стены стоит незамысловатый каменный трон. За ним груды щебня заполнили обвалившийся туннель.

Обыск трона и прилегающего помещения не дает ничего ценного. Веркрысы в зоне 14 уже тщательно всё здесь обыскали.

16. ЧАСТИЧНО РУХНУВШАЯ КОМНАТА

Задняя часть помещения обрушилась, заполнив комнату пылью и мусором. Здесь уже много лет никого не было и нет ничего ценного.

17. ГОЛОДНЫЕ РЖАВНИКИ

В старом банкетном зале арочный потолок высотой в 30 футов и в нём находится следующее:

Ржавники. Два **ржавника (rust monsters)** дерутся за ржавый стальной шлем в середине помещения, выпуская его из пасти, когда сбивают друг друга с ног.

Стенные украшения. Стены украшены барельефами изображающих поющих и пьющих дварфов. Дюжина пустых железных кронштейнов для факелов прибиты по северной и южной стене с интервалом в 10 футов.

Ржавники не могут найти достаточно содержащего железо металла для удовлетворения своего голода. Шлем обеспечивает кратковременное отвлечение их внимания и персонажи могут успеть безопасно пересечь зал, когда впервые окажутся в этом месте. В следующее своё появление в зале, ржавники будут их ждать.

Держатели факелов, прикрепленные к стенам, находятся вне досягаемости ржавников и они подходят для монстров в качестве притягательной закуски. Отрывание скобы держателя от стены требует действия и успешной проверки Силы Сл 15 (Атлетика). Одного кронштейна достаточно, чтобы отвлечь ржавников на 1к6 минут.

18. МОРОЗИЛКА

Дварфы Мелаиркина использовали помещение в качестве холодильника. Халастер переделал его в ловушку. В помещении следующие особенности:

Холод. В помещении ужасно холодно.

Светящаяся руна. На высоте 10 футов стены склоняются внутрь, образуя пирамидальную крышу с вершиной на высоте 40 футов. На склоне северной стены выгравирована дварфийская руна высотой в 10 футов и светящаяся слабым голубым светом.

Любой персонаж, понимающий язык Дварфов, поймет, что огромная руна на северной стене - древний символ, означающий "холод". Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии заговора вокруг руны. Магия руны понижает температуру в комнате до 0 градусов по Фаренгейту.

Когда в помещении произносится заклинание (включая заклинания из магических предметов), гигантская руна вспыхивает и наносит 36 (8к8) урона холодом всем находящимся в комнате существам. После того, как руна исторгнет поток холода, она не сможет его повторить в течение 1 часа.

19. ЛОГОВО ГИГАНТСКИХ ПАУКОВ

Здесь, несмотря на бесчисленные попытки авантюристов избавиться от них, устроили себе логово гигантские пауки.

19a. Упавший Арахнид

Завалы. Узкая тропа вьётся между грудами сломанной мебели и мусора.

Люстры. Две железные люстры, когда-то прикрепленные к 20-футовому потолку,
упали - их тросы были перерезаны. Одна из них превратилась в груду обломков. Под второй лежит приколотый мертвый гигантский паук.

19b. Старая Опочивальня

Мертвый паук. Изрешеченный стрелами и опаленный огнём мертвый гигантский паук лежит рядом со сломанной деревянной кроватью у восточной стены.

Гардероб. У южной стены стоит большой деревянный шкаф, затянутый паутиной.

Сокровище. В шкафу лежит скелет авантюриста-полурослика, пойманного здесь в ловушку гигантскими пауками и умершего от голода. Скелет одет в кольчужную рубаху и на одной из костлявых рук одето *кольцо плавания (ring of swimming).* Осмотревшие гардероб персонажи, также найдут в нём набор путешественника (за вычетом воды и пайков).

19c. Липкие Паутины

Комната затянута толстой, липкой паутиной (см. "Опасности Подземелья" в главе 5 *Руководства Мастера*). Паутина тянется вплоть до границы зон 19d и 19e.

Дерганье или сжигание паутины предупреждает гигантских пауков в зоне 19d и они ползут сюда по коридору для изучения происходящего.

19d. Паучья Лёжка

Здесь находится логово пяти **гигантских пауков (giant spiders)** и они атакуют всех забредших сюда злоумышленников.

19e. Паучья Кладовая

Плотная паутина заполняет и эту комнату (см. зона 19c). Внутри паутины подвешены шесть коконов. В пяти из них - высохшие трупы четырех гоблинов и одного нотика. В шестом **рой насекомых (пауков) (swarm of insects (spiders))**, вылезающих наружу и атакующих, если кокон будет разорван.

Сокровище. У мертвого нотика нет сокровищ. Тщательный обыск трупов гоблинов принесет 20 мм, 18 см, 5 зм и посеребренный кинжал.

20. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ "МЕРТВЫЙ ГЛАЗ"

На находящимся здесь посту Гильдии Занатара находятся пять людей (головорезы), восемь багбиров и их лидер - Несгибаемая Надя. Бехолдер-зомби обеспечивает посту дополнительную безопасность.

20a. Бехолдер-Зомби

Сторож. Бехолдер-зомби (beholder zombie) парит около 20-футового потолка помещения, вне зоны ближнего боя. Вокруг его центрального глаза белым цветом нарисован круг с десятью равноудаленными спицами, расходящимися из центра (символ Занатара).

Шум. Звуки учебного боя доносятся из туннеля на западе (ведет в зону 20b).

Бехолдер-зомби нападает на любого, кто входит в комнату не предъявляя издалека символ Занатара. Бой в помещении призовёт подкрепление из зоны 20b.

20b. Казарма Сторожевого Поста

Гильдия Занатара. Если звуки боя в зоне 20a не привлекли их внимание, то здесь тренируются следующие существа: 7-футовая ростом, мощного телосложения женщина с лохматыми черными волосами и бледной кожей - Надя Несгибаемая (НЗ, женщина, Иллусканка, **берсерк (berserker)**), пять людей-**головорезов** (три женщины и два мужчины) и пять **багбиров**.

Кровавый круг. Посередине помещения на полу нарисован кровью круг диаметром 10 футов с десятью равноудаленными спицами, выступающими наружу из его центра (символ Занатара).

Гамаки. Пятнадцать кожаных гамаков прикреплены к торчащим из стен каменным скобам.

Секретная дверь. Потайная дверь в западной стене ведет в зону 20c.

Когда она здесь, Надя Несгибаемая стоит в середине кровавого круга вооруженная 10-футовым шестом, используя его в учебном бою против своих подчиненных, которые должны вытолкнуть ее из круга. Надя наслаждается любой возможностью сражаться и убивать и она бросается не задумываясь в бой вместе со своими подчиненными.

20c. Арочные Врата на Уровень 6

В коридоре три алькова:

- В двух южных альковах секретные двери в зоны 20b и 20d.
- В алькове на севере встроенная в заднюю стену арка. На замковом камне арки вырезано изображение ржавника.

Арочные врата. Арка - магические врата Халастера (см. «Врата»). Расположенные поблизости силы Гильдии Занатара, знают о вратах, но им неизвестно как их активировать. Правила активации таковы:

- Прикосновение к арке немагическим предметом, сделанным полностью из содержащего железо металла (например, железный шип), превращает предмет в ржавый порошок и открывает врата на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 24 на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами

20d. Тайная Оружейная

Комната высотой потолков в 20 футов расположена за потайной дверью и в ней находится следующее:

Багбиры. Отделившись от основной группы защитников поста в зоне 20b, три **багбира** обыскивают помещение на предмет сокровищ. Они находятся в восточном конце комнаты и не ожидают неприятностей.

Стойки. Стеллажи с оружием и доспехами стоят по всему помещению наподобие библиотечных книжных полок, между ними пыльные, заполненные паутиной проходы.

Точильное колесо. Наполовину встроенное в пол каменное точильное колесо толщиной в 1 фут и диаметром в 6 футов находится в середине комнаты. Каменная педаль рядом с колесом при нажатии заставляет его крутиться.

Один из багбиров роется среди сваленных в кучу дварфийских моргенштернов, отбрасывая в сторону неподходящие экземпляры. Двое других делят между собой ржавый щит, на котором выгравирован символ, напоминающий стилизованный череп гоблина.

Здесь находятся десятки комплектов латных и чешуйчатых доспехов, кольчуги, а также множество щитов, боевых топоров, моргенштернов, метательных копий, боевых молотов и кирк. Большинство из предметов испортились до такой степени, что стали бесполезными и неподлежащими к использованию. Ржавчина разъела металл, а сырость испортила кожаные ремни креплений на щитах и доспехах.

21. АНИМИРОВАННЫЕ БАЛЛИСТЫ

Свет. Сводчатый, высотой в 30 футов, потолок длинного коридора усыпан светящимися красными кристаллами дающими тусклое освещение по всему помещению. (Кристаллы гаснут при извлечении их из своих креплений)

Анимированные баллисты. Перед дверью в зону 22a установлены две анимированные баллисты.

Каждая анимированная баллиста - Большой размером конструкт из дерева и железа с КД 15, 50 очками прочности, скоростью передвижения в 30 футов, иммунитетом к урону ядом и следующими показателями характеристик: Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект 3, Мудрость 3 и Харизма 1. У баллист слепозрение на расстоянии 120 футов и слепота за пределами данного расстояния. Конструкта нельзя ослепить, очаровать, оглушить, испугать, парализовать, окаменеть и отравить и он не может подняться, если будет сбит с ног. Действием баллиста может выстрелить магическим огненным болтом (+6 к попаданию) в видимую им цель, нанося 16 (3к10) урона огнем при попадании, но не может атаковать любое существо находящееся непосредственно над ней. Рассматривайте каждую баллисту как монстра с уровнем сложности 2 (450 Опыта).

Баллисты не могут увидеть (и поэтому игнорируют) существ, находящихся в восточной 60-ти футовой части коридора. Как только они обнаруживают злоумышленников, баллисты двигаются вперед на шарнирных креплениях, сокращая расстояние до целей. Когда баллиста не имеет на своем ходу цели для атаки, она возвращается в исходное положение.

22. ПИВОВАРНЯ ГАРРУКСА

Комплекс был построен дварфом Гарруксом, бывшим Мастером Пива и Припасов у дварфов Мелаиркина.

22a. Распределитель Пива

Колонна. На каменной колонне в центре комнаты по кругу расположены в 3 футах над полом шесть медных кранов.

Барельефы. Стены украшают двадцать барельефов, изображающих пьяных дварфов в различных позах. Одна рука каждого из дварфов выступает из стены. Три из них держат медные пивные кружки.

Внутри каменной колонны проложены медные трубы, соединенные с чанами в зоне 22c. Когда пивоварня была в рабочем состоянии, дварфы наливали пиво из кранов в колонне по кружкам, чтобы утолить свою жажду.

При повороте пяти из шести кранов ничего не происходит, но поворот шестого крана приводит к тому, что из него выливается зеленая слизь (см. "Опасности Подземелья" в главе 5 *Руководства Мастера*).

Сокровище. Когда-то на стене висело двадцать медных пивных кружек, но большинство из них исчезло за эти годы. (Одну можно найти в зоне 14b.) три оставшиеся кружки стоят 5 зм каждая.

22b. "Только для Пивоваров!"

Между зонами 22a и 22c находится комнатка площадью в 10-футов. На латунной табличке, привинченной к западной двери, выбиты следующие слова на языке Дварфов: "Только для пивоваров! Остальные пошли вон! Приказ Гаррукса, Мастера Пива и Припасов."

22c. Пивные Чаны

Чаны. В помещении высотой в 20 футов находятся шесть каменных чанов, расположенных в два ряда по три штуки.

Двери и бочки. Штабеля старых бочек стоят по обеим сторонам двустворчатой двери в западной стене (см. "Бочки" ниже). На дверях изображение двух стоящих на бочках в профиль лицом друг к другу дварфов.

Дварфы Мелаиркина варили в чанах пиво. Каждый чан представляет собой полый, слегка выпуклый каменный цилиндр высотой 10 футов и диаметром 10 футов, со стенками толщиной 6 дюймов. Медные пробки под краны, врезаны в чаны с ближайшей к стене стороны на высоте 3 футов. По внешней части каждого чана к его вершине снабженной откидной медной крышкой ведет узкая каменная лестница. Внутренняя часть чана облицована медью и имеет уходящую вниз трубу, которая проходит под полом к распределителю пива в зоне 22a.

Четыре чана пусты, их содержимое уже давно испарилось. Чан на юго-западе облюбовал **бехолдер-зомби**, который поднимается из него и атакует, если его потревожить.

Бочки. Тридцать пустых бочек из зархвуда (дерево-гриб) окованы железными полосами. Большинство из них в плохом состоянии и не могут хранить жидкости без утечки, но сообразительные персонажи могут использовать их для безопасного прохождения ям-ловушек в зоне 22d.

22d. Бег на Бочках

После 10-футовой лестничной площадки коридор постепенно спускается на запад.

В западном конце коридора секретные двери ведущие в зоны 22e и 22f. Дварфы наполняли бочки пивом и скатывали их по склону коридора для хранения в потайных складах.

Яма-Ловушка. Для сохранности запасов пива дварфы Мелаиркина соорудили в наклонном полу три ямы глубиной в 20 футов. Прикрывающие ямы крышки сливаются с окружающим полом, но успешная проверка Сл 15 Мудрости (Восприятие) позволяет заметить каждую из ям.

Когда существо весом 50 фунтов и более наступит на крышку ямы, она распахивается вниз и существо падает в яму, получая 2к6 дробящего урона при падении. Крышка подпружиненна и закрывается после того, как существо провалилось внутрь. Для открытия крышки необходима успешная проверка Сл 20 Силы. Персонаж в яме также может попытаться отключить пружинный механизм изнутри с помощью успешной проверкой Ловкости Сл 15 и воровских инструментов, при условии что персонаж может видеть в темноте нужный механизм.

Вклинивание как минимум двух железных шипов между крышкой ямы и окружающим полом препятствует открытию крышки, тем самым делая ее безопасной для пересечения. Крышку также можно заблокировать при помощи заклинания *волшебный замок [arcane lock]* или подобной магии. Дварфы сконструировали крышки ям таким образом, что они не открываются, когда по ним перекатывают какой-нибудь предмет. Персонаж может обойти ловушки, забравшись в пустую бочку и скатившись в ней по коридору или забравшись на бочку и балансируя на ней катится вниз. Бег на бочке, когда она катится по коридору, требует успешной проверки Ловкости Сл 20 (Акробатика).

22e. Северный Пивной Склад

Склад находится за секретной дверью.

На высоте 10 футов стены склоняются внутрь, образуя пирамидальную крышу с вершиной на высоте 30 футов. На складе находятся сто сорок бочек из зархвуда, окованных железом. Бочки образуют 21-футовую высотой пирамиду с основанием сторон по семь бочек на каждой. На крышке каждой бочки выгравирован магический глиф, излучающий ауру магии отречения под воздействием заклинания *обнаружение магии [detect magic].*

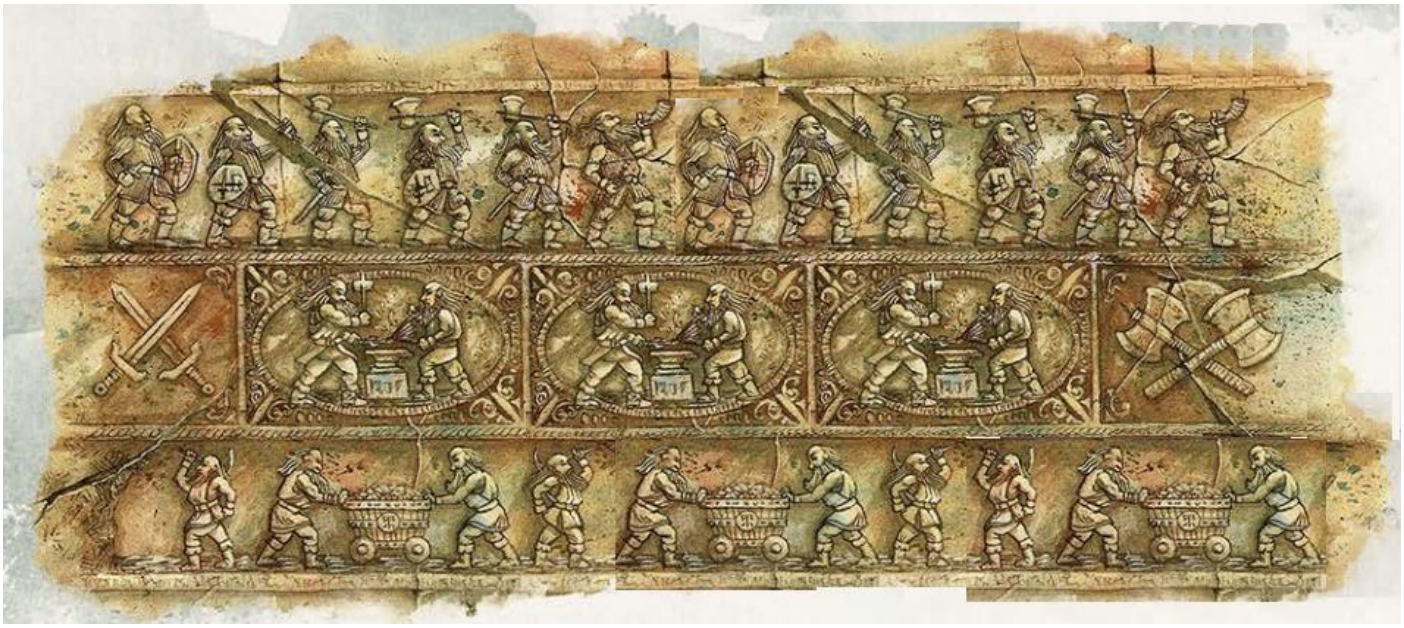
Сокровище. Каждая бочка содержит 40 галлонов дварфийского пива, волшебным образом сохранившегося в течение многих лет. При открытии крышки или при разбивание бочки нанесенный на неё глиф исчезает, прекращая действие заклинания *консервация [preservation]* на данной бочке. Если пиво получит название "Эль Мелаиркин", "Пиво Подгорья" или что-то в этом роде, то персонажи могут продать в Глубоководье бочку за 40 зм. Полная бочка пива весит примерно 400 фунтов.

22f. Южный Пивной Склад

Помещение идентично зоне 22e, за исключением того, что пирамида из бочек рухнула. Большинство бочек валяется разбитыми на полу. Пятьдесят девять из них остались нетронутыми и пиво в них сохранилось. Еще три кажутся тоже неповрежденными, но на самом деле это три **мимика** помещенных сюда Халастером. Они прячутся в пределах 10 футов друг от друга и сражаются все вместе.

23. РАЗРУШЕННЫЙ ДВАРФИЙСКИЙ ХРАМ

Когда-то это был храм, посвященный дварфийскому Богу Думатойну, Хранителю Тайн под Горой, но Халастер разрушил и поменял большую часть от его первоначального содержимого.



23a. Изуродованные Дварфы

Свет. На высоте 15 футов стены коридора склоняются внутрь, создавая сходящийся в одну точку потолок с максимальным ребром высоты в 30 футов. В наклонные верхние участки стен установлены красные светящиеся кристаллы освещающие широкий коридор тусклым светом. (Кристаллы гаснут при извлечении их из своих креплений.)

Гравюры. Нижние части стен были когда-то украшены изображениями дварфов толкающих на запад шахтные тележки, но резьба гравюр была нарушена и в некоторых случаях заменена на торчащие из стен каменные щупальца.

Охраняемая дварфами дверь. В западном конце коридора закрытая двустворчатая дверь высотой в 20 футов. На стенах с обеих сторон от двери высечены закованные в доспехи дварфы, каменные бороды торчат из-под огромных шлемов, скрывающих черты их лиц.

Используя магию Халастер исказил до неузнаваемости стенные гравюры и создал похожие на щупальца выступы не бывшие частью оригинального дизайна. Щупальца извиваются, когда мимо них проходят существа, но это безвредный эффект созданный Безумным Магом.

23b. Зал Мёртвых Драконов

Потолок. До поддерживаемого примерно через каждые 20 футов толстыми каменными арками сводчатого потолка зала 30 футов.

Выставка скелетов. В зале стоят скелеты четырех Огромных размерами драконов, их кости скреплены проволокой и цементом. Несколько частей от каждого дракона отломились и упали на пол. Пятый драконий скелет в аналогичном состоянии находится в южном алькове зала.

Находящиеся в разных позах, неодушевленные скелеты пяти взрослых драконов в зале являются представителями одного из их видов - латунный, бронзовый, медный, золотой и серебряный драконы. Золотой скелет дракона находится в южном алькове, а остальные в главном зале. Скелеты безвредны.

24. МЕРТВЫЙ АВАНТЮРИСТ

Когда-то здесь было святилище дварфов, теперь тут могила давно умершего искателя приключений.

Посреди комнаты на сломанной каменной скамье разбросаны останки тифлинга, одетого в истлевшие кожаные доспехи. Скелет сжимает боевой посох, ставший хрупким от прошедших лет. В рваном рюкзаке проржавевшее и сгнившее снаряжение для приключений.

Наложение на скелет заклинания *разговор с мертвыми [speak with dead]* поможет узнать, что тифлинга звали Савир, он был монахом и стал жертвой плащевика. Дух Савира не знает, что стало с его спутниками-авантюристами и с плащевиком. Если спросить его о Подгорье, дух расскажет, что поблизости есть эльфийская гробница с потайной дверью в северной стене, которую ни он, ни его спутники не смогли открыть. (Дух имеет в виду зону 26a, но не помнит, как туда добраться.)

25. ХРАНИЛИЩЕ МОНСТРОВ

Халастер использует помещения для хранилища захваченных и превращенных им в камень различных существ. Он возвращает их к жизни, используя магию эльфов в зоне 25a.

25a. Кариатиды Восстановления

Кариатиды. Потолок высотой в 20 футов поддерживают четыре колонны из белого мрамора в виде стоящих эльфиек в развевающихся одеждах с цветущей веткой, прижатой к груди. Кариатиды обращены лицом к центру помещения.

Модрон. Обходя по кругу кариатид против часовой стрелки, ходит **квадрон (quadrone)** с луком наготове. При движении он щёлкает и потрескивает.

Барельефы. Стены украшены барельефами единорогов и деревьями с облетевшей листвой.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии отречения вокруг колонн. Прикосновение к колонне в момент произношения надлежащей командной фразы ("Магия эльфов!") активирует появление бледного свечения, заполняющего пространство между четырьмя колоннами. Светящееся поле завершает действие следующих состояний находящихся в нём существ: ослепление, оглушение, окаменение, отравление и ошеломление. Этот магический эффект может быть активирован четыре раза - одно касание на каждую из колонн. Колонны восстанавливают свою магию на рассвете следующего дня.

При разрушении или опрокидывании любой из колонн все кариатиды теряют свою магию. У каждой статуи кариатид КД 17, 90 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Статую можно опрокинуть с успешной проверкой Силы Сл 30 (Атлетика).

Квадрон. Халастер нашел этого бродягу-модрона, взял под свою опеку и дал ему имя: Халастрон. Модрон считает Халастера своим другом и выполняет его распоряжения в меру своих возможностей. Перечень распоряжений следующий:

- Помнить своё имя.
- Защищаться.
- Атаковать все, что пытается повредить или опрокинуть кариатиды.
- Ходить по кругу против часовой стрелки вокруг кариатид, когда не защищаешь себя или колонны.

Квадрон говорит и понимает только язык Модронов. Он знает, что кариатиды возвращают к жизни окаменевших существ и видел как это происходит, а также слышал командную фразу, которой Халастер активирует кариатид. Его инструкции не запрещают общаться с незнакомцами или делиться с ними информацией. Он почти ничего не знает о Подгорье и разрушается при уменьшении до 0 его очков здоровья.

25b - 25r. Очень Реалистичные Статуи

Здесь хранятся превращенные в камень Халастером существа (см. таблицу Окаменевшие Существа). Любое может быть возвращено к жизни при помощи заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магии. Возвращенное к жизни существо действует в соответствии со своей природой. Например, грик в зоне 25b, скорее всего нападет на всех других существ из-за своего голода. Когда Халастер хочет вернуть окаменевшее существо к жизни, он использует заклинание *телекинез [telekinesis]* для перемещения его в зону 25a, после чего активирует магию кариатид.

Зона 25h. Комната скрыта за потайной дверью и в ней находится статуя Халастера. Наложение на статую заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или воздействие на нее магией кариатид в зоне 25a активирует наложенное на статую заклинание *волшебные уста [magic mouth]*, которое говорит: "Глупцы!"

Окаменевшие Существа

Зона	Существо(а)	Зона	Существо(а)
25b	**4 жаболюда (bullywugs)**	25k	**1 кенку (kenku)**
25c	**3 грика (gricks)**	25l	**1 людоящер (lizardfolk)**
25d	**2 дроу (drow)**	25m	**1 иллитид (mind flayer)**
25e	**4 ржавника (rust monsters)**	25n	**1 нотик (nothic)**
25f	**5 троглодитов (troglodytes)**	25o	**1 боевой вождь орков (orc war chief)**
25g	**6 козлов (goats)**	25p	**1 гигантский барсук (giant badger)**
25i	**1 кабан (boar)**	25q	**1 квагготт (quaggoth)**
25j	**1 удав (constrictor snake)**	25r	**1 веркрыса (wererat)** (в форме человека)

Зона 25m. Если вы решите расширить подземелье в сторону юга, то позади статуи иллитида находится иллюзорная стена скрывающая начинающийся за ней туннель. Иллюзорная стена не материальна и позволяет существам проходить прямо сквозь нее.

Зона 25r. Окаменевшая веркрыса выглядит как статуя худощавого молодого человека, сжимающего короткий меч. Веркрыса не является членом банды Риззерила (см. зона 14), но попытается к ней присоединиться, если будет такая возможность. Его имя Зарн Кассифакс.

26. ДРЕВНЯЯ ЭЛЬФИЙСКАЯ ГРОБНИЦА

Эти покои гораздо древнее, чем окружающие их вырубленные в камне дварфами помещения, о чем свидетельствуют осыпающиеся стены, покосившиеся полы и тонкие струйки пыли, ссыпающиеся вниз через трещины в провисшем потолке. Халастер превратил гробницу мертвых эльфов в ряд заброшенных комнат для испытаний.

26a. Не Кормите Совухов!

Совухи. Два оставленных здесь Халастером **совуха (owlbears),** голодны и нападают на всех входящих в комнату.

Саркофаги. Дюжина эльфийских саркофагов, по кругу расставленных в пыльном помещении, давно превратились в груду развалин.

Гравюры. Время и запущенность почти уничтожили настенные гравюры, изображающие восседающих на лосях эльфов пробирающих через лес в различные времена года.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене ведет в зону 26b.

Сокровище. Обыскивающие комнату в поисках сокровищ персонажи, находят 10-фунтовый глиняный горшок, лежащий среди обломков у южной стены. Горшок расписан изображениями босоногого эльфа-друида, ведущего за собой армию из маленьких, вылезших из земли кустарников.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг горшка, являющего обычным чудесным магическим предметом - *горшком пробуждения (pot of awakening)*. Если в него посадить обычный куст и выращивать его в течение 30 дней, к концу этого времени куст магическим образом превратится в **пробуждённый куст (awakened shrub)**. При пробуждении куст ломает корнями горшок, уничтожая его. Пробуждённый куст дружественен к тому, кто его посадил. Куст ничего не делает в отсутствие команд от своего создателя.

26b. Тайная Гробница

В середине покрытой пылью гробницы на гранитном блоке высотой в 1 фут, покоится 7500-фунтовый алебастровый саркофаг. На крышке саркофага гравюра изображающая царственного эльфа неопределенного возраста и пола, с растянувшейся на его груди зевающей кошкой. Кошка является частью гравюры крышки, а не отдельной скульптурой.

Внимательно осматривающий саркофаг и преуспевший в проверке Мудрости Сл 17 (Восприятие) персонаж, поймёт, что перед ним цельный блок из алебастра с фальшивой крышкой сделанной так, чтобы казаться открываемой - саркофаг это обман, предназначенный для того, чтобы сбить с толку потенциальных охотников за сокровищами.

26c. Сокрушающее Око Халастера

Разбитые столы. В помещении три разбитых и перевернутых каменных стола, окруженные керамическими осколками от стоявших на них погребальных урн. (Их разбили и перевернули совухи из зоны 26a.)

Наклонный коридор. Начинающийся на юге, плавно поднимающийся вверх коридор, шириной 10 футов и высотой 10 футов, ведет к зоне 26d и в нём расположена ловушка с катящемся шаром.

Участок пола площадью 10 футов, обозначенный X на карте 2, является нажимной плитой. При давлении на плиту объекта весом 20 или более фунтов, из ниши в верхней части наклонного коридора выкатывается окрашенный в цвет налитого кровью глаза каменный шар диаметром 10 футов и катится по коридору вниз к зоне 26c. При успешной проверке Мудрости Сл 20 (Восприятие) персонаж, ищущий в коридоре ловушки, замечает нажимную плиту. Заклинивание нажимной плиты с помощью четырех и более железных шипов или подобных предметов предотвращает срабатывание ловушки.

Когда шар выкатывается из ниши, все существа делают бросок инициативы, включая шар с бонусом к броску +8. Во время своего хода, шар движется по прямой линии, пока не достигнет угла, после чего меняет направление следуя по наклонному коридору, пока не остановится в зоне 26c. Шар может перемещаться по занятым другими существами пространству, а существа могут перемещаться по пространству занятому им, которое считается труднопроходимой местностью. Всякий раз, когда шар вкатывается в пространство занятое существом или существо попадает в занятое им в процессе движения пространство, существо должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или получить 55 (10к10) дробящего урона и будет сбито с ног.

Существо в пределах 5 футов от шара может попытаться действием пройдя проверку Силы Сл 20 замедлить его. При успешной проверке скорость шара уменьшается на 15 футов. В наклонном коридоре снижение скорости шара длится только до конца его следующего хода. Если скорость шара падает до 0 на плоской поверхности, он перестает двигаться и больше не представляет угрозы.

26d. Палата Кровопускания

В помещении высотой в 10 футов находится ряд из шести наклонных каменных столов, предназначенных для ритуального кровопускания. Каждый стол оснащен ржавыми кандалами и кожаными ремнями. Под нижним концом каждого вмонтированного в пол стола, находится неглубокая круглая каменная чаша для сбора крови.

26e. Заброшенный Кабинет

Импровизированный стол. На двух бесформенных каменных блоках покоится крышка от каменного саркофага, создавая импровизированный стол в южном конце помещения. Рядом стул с высокой спинкой из обугленного дерева с отсутствующим подлокотником.

Стенные ниши. За столом и стулом по южной стене находится ниши забитые покрытыми пылью книгами. В точно таких же нишах по другим стенам находятся высокие алебастровые погребальные урны, покрытые пылью и паутиной (всего семнадцать).

Сокровище. Алебастровые урны потрескались и ничего не стоят. В них нет ничего кроме пыли, за исключением одной, в пыли которой лежит крошечный белый мешочек с *порошком исчезновения (dust of disappearance)*.

Книги в нишах касаются алхимии, истории дварфов и эльфов, инженерии, ювелирного искусства, изучения чудовищ и предсказания погоды. Все они рассыпаются в труху, кроме лежащей среди мирских фолиантов, сильно обгоревшей книги заклинаний волшебника, в которой находятся следующие заклинания: *понимание языков [comprehend languages], корона безумия [crown of madness], темное зрение [darkvision], газообразная форма [gaseous form], луч болезни [ray of sickness], снятие проклятия [remove curse], парящий диск Тензера [Tenser's floating disk]* и *невидимый слуга [unseen servant]*.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если гоблины ослаблены, но не уничтожены, они начинают строить по периметру своего рынка ловушки, чтобы получше защитить себя от агрессивных авантюристов и плохих соседей. Они предпочитают обрушивающиеся потолки, падающие сети и отравленные дротики (см. "Примеры Ловушек" в главе 5 *Руководства Мастера*). Гоблины также заводят и дрессируют гигантских крыс, используя их в качестве сторожевых псов. Некоторые из них могут оказаться веркрысами Ризерила в крысиной форме, посланными проникнуть в логово гоблинов и шпионить за искателями приключений, нашедших дорогу на гоблинский рынок.

Уничтожение двух форпостов Гильдии Занатара позволяет гоблинам расширить свою территорию и если они не будут также уничтожены, то патрули гоблинов станут более распространенными на этом уровне подземелья.

Уровень 3: САРГАУТ

Уровень САРГАУТ предназначен для четырех персонажей 7-го уровня, и побеждая здесь монстров, персонажи получат достаточное количество опыта для достижения 8-го уровня. Этот уровень Подгорья связан туннелями и рекой Саргаут с подземным поселением Порт Черепа (см. "Порт Черепа"). Более древним, чем Порт Черепа, является город Стромкулдур, чьи руины наполовину погребены в самом сердце уровня Саргаут. Гоблиноиды и дроу соперничают за контроль над этими руинами, когда-то ранее принадлежавшие Нетерезам и дварфам Мелаиркина.

КТО ТУТ?

Подземный город Стромкулдур лежит погребенный под древним обвалом, изгнавшим его первоначальных жителей. С тех пор за этот форпост боролись многие группировки. В настоящее время на грани войны за форпост находятся дроу дома Авриндар и гоблиноиды Легиона Азрока, а Халастер и Гильдия Занатара стремятся разжечь начало боевых действий между ними.

ДОМ АВРИНДАР

Жрица Лолс, дроу Т'рисса Авриндар и ее свита захватили под свой контроль часть Стромкулдура (зона 20) и превратили храм, когда-то посвященный Думатойну, в питомник гигантских пауков. Под командованием Т'риссы дроу начали тайные эксперименты, используя гуманоидов в качестве инкубаторов для яиц гигантских пауков.

ЛЕГИОН АЗРОКА

Азрок, сын военачальника-хобгоблина, родился слепым. Обычно подобное означало бы его гибель в обществе хобгоблинов, но мать Азрока была колдуньей и не позволила несчастью своего сына стать его судьбой. Она создала *кинжал слепозрения(dagger of blindsight)* и молодой Азрок использовал его для своей защиты и понимания окружающего мира. Кинжал помог Азроку, как и было предречено, стать могущественным солдатом и командиром, он быстро продвигался по служебной лестнице, пока не достиг её вершины. Гоблиноиды верили, что он благословлен Маглубиетом, великим богом войны и Азрок мудро скрыл истинный источник своего «божественного взгляда», чтобы увековечить этот миф.

Пришедшая с возрастом к Азроку мудрость подтолкнула его к созданию собственных владений. Он привел свои войска в Стромкулдур и они вычистили его от обитавших здесь гримлоков и троглодитов. Его сын и наследник владений, Азрокког, раздраженный оседлым характером своего отца, ушел вести свои собственные войны, в конце концов вернувшись в Подгорье с новой целью и новым именем - Думкроун (см. Уровень 14: Убежище Арктурии).

Легион Азрока, живущий в Стромкулдуре в течение трех десятилетий, сейчас находится в смятении. Недавно Азрок без боя уступил часть своих владений вторгшимся дроу. Произошедшее шокировало и взволновало его легионеров. Чем вызвана непонятная пропажи отваги у их великого полководца? Неужели возраст наконец берёт свое?

Побочное Задание: Вернуть Кинжал Азрока

Авантюристы, входящие в западную часть Стромкулдура (зона 21), предстают согласно местным правилам перед Азроком и Лурканой (в зоне 21n). После того, как Азрок гарантирует им безопасность в своем поселении, Луркана отводит их в сторону и предлагает награду за возвращение магического кинжала своего мужа. Она подчеркивает, что без кинжала вторгшиеся дроу и Гильдия Занатара могут завоевать Стромкулдур и стать намного более могущественными. Она напоминает авантюристам, что Легион Азрока никогда не угрожал Глубоководью - но дроу или гильдия могут воспользоваться этим шансом.

Луркана знает, что воры, укравшие кинжал - дуэргары из клана Железноглазых, и она думает, что они прячутся в Порту Черепа. (Персонажи, осторожно задающие нужные вопросы в Порту Черепа, узнают, что отряд дуэргаров из клана Железноглазых пополнял запасы в Порту Черепа и распивал эль в местной таверне Чёрная Кружка, прежде чем отправиться в глубины Подгорья. Молчаливый владелец таверны, дуэргар Друн из клана Чёрных Камней, однако все отрицает. Персонажи могут настичь дуэргаров клана Железноглазых на уровне 6.)

Если персонажи берут её задание, Луркана предлагает им сначала посетить Порт Черепа и указывает им верное направление (за пределами зоны 23). Она также предлагает им поговорить с послом Порта Черепа в Стромкулдуре (иллитидом в зоне 21g), чтобы узнать, не знает ли он что-нибудь по интересующему её вопросу. Она предостерегает, чтобы они никоим образом не вредили послу, чтобы не испортить дальнейшие отношения с Портом Черепа.

***Награда.* За кинжал Луркана готова заплатить 1000 зм, передав их в запертом сундуке вместе с ключом. Если персонажи требуют больше, она готова увеличить оплату до 1500 зм и добавить двух багбиров и пятерых гоблинов в качестве телохранителей и разведчиков. Луркане неизвестно, что два гоблина находятся под контролем пожирателей интеллекта в их головах и они действуют как тайные шпионы Занатара. Багбиры и другие гоблины хорошо послужат искателям приключений, но будучи злыми и жадными, с течением времени они становятся неуправляемыми.**

На самом деле, банда выдающих себя за торговцев, воров-дуэргаров используя невидимость украла *кинжал слепозрения* Азрока и сбежала с ним в Подгорье. Весть о краже достигла дроу дома Авриндар и подтолкнула их к захвату восточной части Стромкулдура. Луркана, жена Азрока и самый сильный его капитан, пыталась скрыть слепоту своего мужа, но ее усилия были подорваны иллитидом, находящимся здесь в качестве посла Порта Черепа. Иллитид тайно внедрил пожирателей интеллекта в черепа нескольких гоблинов во дворе Азрока, и они распространили правду о слепоте Азрока по всему Стромкулдуру, чтобы еще больше запятнать его репутацию и деморализовать его войска.

Хобгоблины Азрока остаются ему верны, но многие гоблины и багбиры ушли в Порт Черепа, чтобы присоединиться к Гильдии Занатара. Проблемы Азрока и Лурканы усугубляет то, что дом Авриндар планирует еще одну атаку для расширения своей территории. К тому же Азрок опасается наступления агрессивно растущей в Порту Черепа армии Гильдии Занатара. Тем временем, Луркана ищет помощи для поиска укравших *кинжал слепозрения* воров-дуэргаров и возвращения реликвии.

МОРСКИЕ ВЕДЬМЫ РЕКИ САРГАУТ

Стремясь уничтожить дроу, оккупировавших его подземелье, Халастер призвал в холодные воды реки Саргаут шабаш морских ведьм. Для противостояния дроу, ведьмы собрали себе последователей из числа гримлоков и троглодитов.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций уровня привязаны к карте 3. По мере приближения к реке Саргаут, окружающее пространство заполняется эхом от плеска ее ленивотекущих вод.

1. КАТАКОМБЫ

Катакомбы являются частью храмового комплекса, когда-то посвященного дварфийскому богу Думатойну, покровителю дварфийских шахт и их добычи а также защитнику умерших дварфов и имеют следующие особенности:

Гравюры. На гладковырезанных стенах выгравированы изображения гор, покрытых прожилками сверкающих минералов, мраморный пол покрыт пылью.

Могилы. В стенах высечены в три ряда полкообразные ниши. В каждой из этих открытых гробниц находятся покрытые пылью кости давно умерших дварфов.

Похороненные здесь дварфы, были поклонниками Думатойна. Персонажи, осматривающие каждую полку, найдут фрагменты настолько древних металлических доспехов, что они превращаются в пыль при легком прикосновении, а также крошечные каменные бусины с просверленными в них отверстиями. Изучивший бусины и преуспевший в проверке Интеллекта Сл 20 (История) персонаж, вспомнит, что древние дварфы заплетали бороды своих мертвецов, используя для этого эти каменные бусины.

2. МЕРТВЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Частично сгнившие останки человека мужчины лежат в углу пещеры. То, что осталось от его лица, исказилось в беззвучном крике.

Успешная проверка Мудрости Сл 13 (Медицина) покажет несколько ужасных ран на трупе, включая одну на шее, где кожа отслоилась так, что похоже что-то появилось изнутри умершего. Этот человек умер из-за того что в его теле вылупились яйца паука и существа вылезли из него.

3. ЗАСАДА ГРИКОВ

Три **грика** скрываются в конце туннеля и пытаются устроить засаду персонажам.

4. ТУННЕЛИ ПАУТИН

Туннели забиты паутиной, она цепляется за проходящих мимо существ до тех пор, пока не будет сожжена или оборвана. Призрачные лица, мелькающие в паутине, на самом деле являются случайными узорами её нитей.

Покрытые паутиной участки считаются труднопроходимой местностью, но они недостаточно сложны, чтобы кого-либо удержать. Используя действие, персонаж может сжечь 5-футовый куб паутины факелом или произнести заклинание, наносящее огненный урон и очищающее от паутины всё в области действия заклинания.

4a. Блуждающие Квагготы

Три **квагготa (quaggoth)**, служащие стражами у дроу, патрулируют этот высотой в 10 футов участок. Когда они обнаруживают злоумышленников, один пытается сбежать в зону 5, чтобы подать сигнал тревоги, в то время как оставшиеся двое атакуют. Во втором раунде боя шум привлекает пауков из зоны 4b.

4b. Логово Исчезающих Пауков

Четыре **исчезающих паука (phase spiders)** скрываются в 20-футовой в высоту пещере. Когда они услышат приближающихся персонажей, они переходят на Эфирный План и пытаются устроить на них засаду.

4c. Пущенные на Корм Гоблины

Паутина. Пещера заполнена паутиной. В ней подвешено несколько туго обернутых паучьей нитью коконов длиной в 3 фута.

Удивительное лицо. Пауки соткали гигантское, паутинообразное лицо Халастера, смотрящего пустыми глазами вниз с 20-футового высотой потолка.

Покрытый пятнами пол. На полу видны нечеткие пятна ржаво-красного цвета.

Дроу скармливают заблудившихся гоблинов исчезающим паукам. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости Сл 12 (Восприятие), заметит, что один из коконов слегка шевелится. Внутри находится изувеченный и обескровленный пауками **гоблин** Грич. У гоблина осталось 3 очка здоровья и нет языка. Он отчаянно пытается выторговать свою жизнь, используя рычание и неистовую жестикуляцию.

5. ДОМ АВРИНДАР

Эта область за пределами старого храма Думатойна отмечает начало поселения дроу. Во всех комнатах плоские потолки на высоте 10 футов.

5a. Встречающий Комитет

Стража. Четыре **квагготa** охраняют вход. Если кто-то из квагготов сбежал из зоны 4a, то они тоже здесь, вместе с мужчиной **дроу-магом** Илнором Теленна, который прибыл сюда для расследования происходящего.

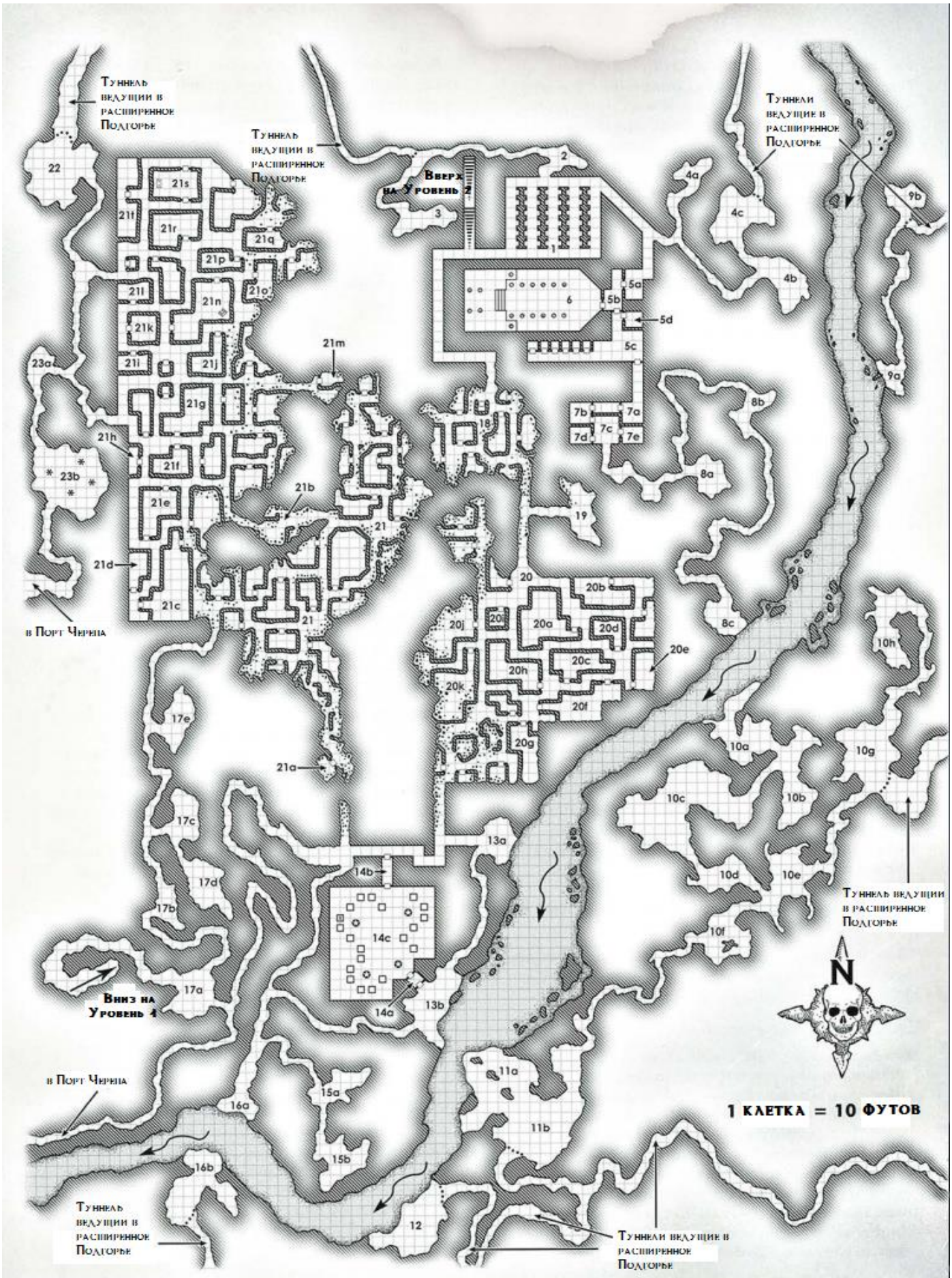
Паутина. Толстая паутина простирается между стенами и образует навес на потолке, с которого свисают сотни крошечных пауков на паучьих нитях.

Паучьи коконы. Два больших кокона из паутины обрамляют входную дверь.

Коконы из паучьих нитей липкие, но легко рвутся, открывая две целые статуи дварфов - один с киркой, а другой с долотом и молотком.

5b. Глупые Троглодиты

Шахтеры. По стенам помещения идут сверкающие золотом прожилки. Эти минералы были сохранены древними дварфами из-за их естественной красоты, но в текущий момент четыре **троглодита (troglodytes)** (рабы дроу) долбят по ним кирками. (Если троглодиты слышат бой в зоне 5a, они бросают инструмент и сбегают в зону 6.)



Карта 9: Саргаут

Паутина. Потолок покрыт паутиной скрывающей **гигантского паука**. Он нападает сверху на авантюристов.

Дверь. Запертая дверь на западе ведет в зону 6 и украшена бронзовым барельефом горы с углублением размером с кулак в центре.

Бронзовая дверь с барельефом. Успешная проверка Интеллекта Сл 13 (Религия) покажет, что барельеф напоминает символ Думатойна без драгоценного камня. Вставка в углубление любого драгоценного камня приводит к открытию двери. Дверь также можно открыть заклинанием *открывание [knock]* или подобной магией, или используя воровские инструменты с успешной проверкой Ловкости Сл 20.

Сокровище. Выглядящие как золотые жилы на самом деле не что иное, как пирит (золото дураков), персонаж может это определить, преуспев в проверке Интеллекта Сл 13 (Природа). Минерал красивый, но не имеет большой ценности. Троглодиты откололи двадцать 1-фунтовых кусков пирита (по 5 см каждый).

5c. Тюрьма

Камеры. В западном конце помещения шесть камер с дверями-решётками из ржавого железа.

Гримлоки. Шесть **гримлоков (grimlocks)** терроризируют заключенных в камерах, дотягиваясь до них между решеткой костяными дубинками. (У них нет ключей открывающих камеры.)

Ключи от камер находятся у Т'риссы Авриндар (см. зону 6). Замок каждой двери камер можно вскрыть при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 10. Ржавые прутья можно оторвать успешной проверкой Силы Сл 21 (Атлетики). В камерах находятся:

- Гелдакс Брир (НД, мужчина, полуэльф, **обыватель (commoner)**) находится в самой восточной камере. Он фонарщик из Глубоководья, похищенный несколько ночей назад дроу (и обреченный стать жертвой для Лолс, если не сбежит).
- Лурраш, безоружный **хобгоблин (hobgoblin)**, находится в соседней камере. Он верен военачальнику Азроку, дроу планируют допросить его для получения информации.
- В следующей камере усеянный опарышами труп грелла умершего с голоду.
- В трёх западных камерах находятся вооруженные мужчины **дроу (drow)** - Куэйв, Нарлрос и Т'мек. Алчущая нового консорта Т'рисса Авриндар проверяет их стойкость. Дроу истощены и покрыты незаживающими ранами от ударов плети. У каждого осталось 8 очков здоровья. Запертые в своих камерах они атакуют из своих ручных арбалетов нарушителей, как только их заметят.

5d. Солнечная Эльфийка

Дверь в комнату заперта снаружи. Внутри находится пленница Марта Лунная Тень. Очарованная культурой дроу, Марта надеялась вступить в ряды Дома Авриндар, но вместо этого была схвачена и заперта под замок. Она жаждет доказать дроу свою ценность.

Марта солнечный эльф, **маг**, с изменениями:

- Марта - нейтрально-злая.
- Она обладает следующими расовыми чертами: говорит на языках Драконов, Дварфов, Эльфов, Общем и Нижнеобщем. У нее темное зрение на расстояние до 60 футов, преимущество в спасбросках от очарования и её невозможно магически усыпить. В список известных ей заговоров добавлен *луч холода [ray of frost]*.
- У неё забрали книгу заклинаний и предмет для фокусирования. (Персонажи могут найти их в зоне 20b.)

6. ХРАМ ДУМАТОЙНА

Древний храм Думатойна был превращен Т'риссой Авриндар и ее последователями в отвратительный инкубатор для гигантских пауков. Он содержит следующее:

Помост. Т'рисса Авриндар, **дроу-жрица Лолс (drow priestess of Lolth)**, стоит на возвышении в задней части зала, возглавляя группу из четырех **дроу** (две женщины Ардулас и Дхессрил, и двое мужчин Иззатлаб и Юрилторн) и трех **гигантских пауков**. Если персонажи не встречались с **дроу-магом** в зоне 5a, он также находится здесь.

Пауки. По всему помещению ползают десятки ещё не выросших гигантских **пауков (spiders)** размером с тарантула. (Если они не будут уничтожены, большинство из них вырастут в полноразмерных гигантских пауков в течение нескольких недель.)

Паучьи коконы. Каменные колонны поддерживают 30-футовый в высоту сводчатый потолок, скрытый за толстым навесом паутины. Между колоннами и выпирающими стенными барельефами с изображенными на них высокими дварфами, висят замотанные в паучьи нити множество гуманоидных трупов.

Жертва. На задней стене храма высечен выпирающий барельеф с изображением горы. К нему липкой паутиной прилеплен пытающийся освободиться мужчина-**дроу** с кляпом во рту и мешками паучьих яиц на теле.

Т'рисса столь же злобна, как и демоническая богиня которой она поклоняется и не намерена общаться с не-дроу, не говоря уже о переговорах с ними. Т'рисса стабилизирует умирающих персонажей только для того, чтобы им можно было имплантировать паучьи яйца (см. "Паучьи Яйца" ниже).

Мужчину-дроу, прилепленного к стене, зовут Кренрак. Он был консортом Т'риссы, пока ей не наскучил. Если он будет освобожден, Кренрак сражается против Т'риссы и других дроу - но паучьи порождения прорываются наружу из его груди через 2 раунда после освобождения и он умирает.

У Т'риссы с собой связка железных ключей на кольце, открывающие камеры в зоне 5d, а также отдельный железный ключ к зоне 20d.

Мёртвые Узники

Трупы, висящие в паутине - это иссохшие оболочки пленников, служивших инкубаторами (а позже и пищей) для ползающих по комнате пауков. Среди мертвых хобгоблинов, гоблинов и гримлоков есть и люди, дварфы, полурослики, тифлинги и гномы, похищенные из Глубоководья или Порта Черепа. Все они имеют похожие раны, на которых кожа вывернута наружу.

Паучьи Яйца

Если партия была побеждена, то персонажи очнутся через 1к4 часа, оказавшись в коконе из липкой паутины подвешенными в 10 футах от пола, с паучьими яйцами имплантированными в их тела. Кокон удерживает персонажа и он может использовав действие попытаться вырваться сделав успешную проверку Силы Сл 15.

Имплантированные в тело паучьи яйца созревают через 2к12 часов, убивая носителя в тот момент, когда паучата прогрызают себе путь наружу. Это заражение функционирует как болезнь. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия наложенная на носителя, убивает паучьи яйца заканчивая этот процесс.

7. БОЛЬ И НАСЛАЖДЕНИЕ

Т'рисса Авриндар переделала казармы храма в камеры пыток. Крики дроу в областях 7d и 7e эхом разносятся по всем находящимся здесь комнатам.

7a. Вход

В комнате пусто, но из-за двери слышны крики от боли.

7b. Незанятая Камера Пыток

Стены в комнате увешаны свернутыми в кольца кнутами, кинжалами и другими зловещими приспособлениями. Небольшой столик в центре накрыт белой шелковой простыней.

7c. Вестибюль

Стража. Четыре женщины-**дроу** Балвиира, Олорджил, Рестрин и Улраэль стоят на страже по углам комнаты, наслаждаясь криками, доносящимися из зон 7d и 7e.

Круг. В середине на полу находится круг из чьих-то кишок диаметром в 10 футов, окруженный написанными кровью зловещими письменами (см. "Круг Бездны" ниже).

Убранство. По краям комнаты расставлены четыре вырезанных из темного дерева шезлонга с подушками из паутины.

Туннель. Естественный туннель расколол пополам южную стену и из его глубин доносится эхо завывающего ветра.

У стражников дроу приказ убивать на месте всех не-дроу, включая драуков не внявших условиям их изгнания. Палачи в зонах 7d и 7e приходят сюда услышав звуки боя, оставив связанными своих пленников в комнатах.

Круг Бездны. Письмена вокруг круга написаны на языке Бездны. Любой, кто понимает этот язык и преуспевший в проверке Интеллекта Сл 15 (Религия) установит предназначение круга, заключающее в отправке дроу в Бездну посредством ритуала, известного как Испытание Лолс. Любой дроу, проваливший это испытание, возвращается из Бездны трансформированным в драука и ему приказывают убегать в туннель на юге и никогда больше не возвращаться или будет убит. Дроу, прошедшие испытание, возвращаются в эту комнату такими же как и были, но с благословением Лолс.

7d. Пыточная Воды

Наризмар. Обнаженный мужчина-**дроу** Наризмар До'этт привязан к крепкому столу, расположенным под подвешенной 80-галлонной бочкой с водой. На голове дроу капюшон из паучьих нитей. {Его оружие, рубашка и доспехи свалены кучей в северо-восточный угол.)

Силкресс. Если она не была привлечена звуками боя из зоны 7c, женщина **дроу элитный воин** Силкресс Авриндар стоит у дальнего конца стола, сжимая пару веревок, при натяжении которых бочка наклоняется и проливает воду.

Силкресс убеждена, что Наризмар присягнул на верность другой женщине-дроу, и она намеревается узнать личность соперницы через страдания Наризмара. На самом деле Наризмар сам распространил эти слухи, чтобы Силкресс подвергла его пыткам и тем самым поняла его ценность. Короче говоря, эти двое наслаждаются друг другом.

Если понадобится, Наризмар может освободиться от кожаных ремней успешной проверкой Ловкости Сл 15 (Ловкость рук). Оказавшись на свободе, он первым делом вооружается и повинуясь Силкресс больше всего на свете охотно пожертвует своей жизнью ради её спасения.

Силкресс защищает только сама себя, но если её очки здоровья будут уменьшены до половины или меньше, она призывает к пощаде и предоставляет персонажам следующую информацию в обмен на свою свободу:

- Вторжение дроу на уровень Саргаута является лишь предвестником полномасштабной атаки на Порт Черепа.
- Т'рисса, старшая сестра Силкресс, разводит гигантских пауков для поддержки сил дроу на этом уровне (см. зону 6). Т'рисса считает, что ее эксперименты с новым методом инкубации создаст более крупных и чудовищных пауков.
- Ещё одна сестра Мелит, близнец Силкресс, отправилась с небольшой группой в Извилистые Пещеры (уровень 4), чтобы установить присутствие дроу и на этом уровне.

7e. Пыточная Хлыста

Если звуки боя из зоны 7c не привлекут их внимание, две женщины-**дроу** Пелланония Авриндар и Гирит Шилран участвуют в согласованном между собой акте пыток в комнате имеющей следующие особенности

Дроу. Большая вращающаяся платформа с кожаными ремнями занимает большую часть комнаты. Обнаженная Пелланония привязана к платформе, а Гирит хлещет ее плетью.

Снаряжение. На стуле в северо-восточном углу лежат одежда, доспехи и оружие Пелланонии.

Пелланония и Гирит - любовницы. Если понадобится, Пелланония может освободиться из ремней успешной проверкой Ловкости Сл 15 (Ловкость рук). Оказавшись на свободе, она первым делом вооружается. Как дочь дома Авриндар, она использует свой статус в доме в качестве защиты, утверждая, что живая она ценнее, чем мертвая. Если ее схватят или припрут к стене, она готова разгласить следующую информацию в обмен на свою свободу:

- Главная крепость Дома Авриндар в Подгорье размещена на Рукавице Муирала (уровень 10) и находится под командованием ее матери, Влонвель.
- Ее старшая сестра, Т'рисса, получила приказ от матери закрепиться на уровне Саргаут в качестве прелюдии к полномасштабной атаке на Порт Черепа.
- Ещё одна из старших сестер, Мелит, обосновалась в Извилистых Пещерах (уровень 4) проводя кампанию насилия против обитающих на этом уровне куо-тоа.

8. ВОЮЩИЕ ТУННЕЛИ

Дроу, провалившие Испытание Лолс (см. зону 7c) превращаются в драуков и изгоняются в эти туннели. Мерзкая магия демонической богини Лолс создает в проходах завывающие ветры имитирующие мучительные вопли проваливших ее божественное испытание дроу.

8a. Дыхание Паутин

Здесь ветер воет наиболее сильно сильно, заставляя шевелиться густо покрывающую пещеру паутину и вызывая при этом призрачные образы.

8b. Безумный Драук

Доведенный до безумия воющим ветром, **драук (drider)** затыкает уши в тщетной попытке приглушить вой. Когда персонажи входят, он начинает кричать на языке Эльфов: "Остановите это!". Если персонажи произносят возле драука заклинание *тишина [silence]*, он наслаждается передышкой и позволяет им пройти через свою пещеру без боя. В противном случае он нападает на них в безумной ярости.

8c. Пиратский Стишок

Примыкающая к медленным водам реки Саргаут пещера заполнена колыхающими на завывающем ветру занавесями паутин. За этими занавесями, на западной стене, вырезан старый пиратский стишок:

> Если Порт Черепа нужен тебе,
> Отдайся Саргаута мутной воде.
> Если сокровищ ты жаждешь пиратов,
> Против волны до капитана те надо.

Вниз по реке. Персонажи, следующие по реке на юго-запад, в конечном итоге доберутся до Порта Черепа.

Вверх по реке. Течение реки не особенно сильное и персонажи могут легко подняться вверх по реке в зону 9, чтобы найти "пиратский клад".

9. КАПИТАНСКАЯ МОГИЛА

Порт Черепа когда-то был пристанищем пиратов, один из них, желая припрятать свои сокровища, добрался до этих пещер - и здесь же и умер от подмешенного в бочонок с элем яда.

9a. Прибрежная Пещера

В пещере на речном берегу валяется потрёпанный временем рюкзак, оставленный авантюристом встретившим свою судьбу в зоне 9b. Сверху к рюкзаку приторочен ломик и 50-футовый моток пеньковой веревки. В рюкзаке пять насквозь промокших и не зажигаемых факелов, молоток, трутница, сковородка, наполовину пустой бурдюк с водой и испорченный семидневный запас сухпайков.

9b. Охраняемые Демонами Сокровища

Сюда, из Подземья, пробрались два **балгура (barlguras)** и устроили себе логово. Предупрежденные приближающимся светом или эхом от шагов, они делаются невидимыми и поджидают пришедших в засаде.

Сокровище. У западной стены лежит заплесневелый скелет пирата-человека, сжимающего в одной руке ржавый короткий меч, а в другой деревянную кружку. Рядом валяется разбитый деревянный бочонок. Тщательный осмотр стены над скелетом позволяет обнаружить в камне прорезь, имеющую ту же ширину и глубину, что и ржавый клинок пирата. Когда в прорезь будет вставлен короткий меч или что-то похожее, то с потолка падает каменная глыба, и вместе с ней заплесневелый старый сундук. Сундук при падении раскалывается, высыпая своё содержимое: 500 см, кошелек из акульей кожи с пятью болотного цвета агатами (по 10 зм каждый), пара костяных кубиков для игры в кости (1 зм), пустая обсидиановая фляга, сделанная в виде 6-дюймовой башни волшебника со съемной пробковой крышкой (50 зм), жемчужное ожерелье (250 зм) и высушенная голова морского эльфа с *зельем водного дыхания (potion of water breathing)* в её рту (с торчащей из него пробкой флакона).

10. ПЕЩЕРЫ РЕЧНОГО ШАБАША

В пещерах этой области холод и сырость, с потолков капает вода образуя повсюду неглубокие лужи.

10a. Пещера Чёрной Гальки

Восьмифутовая в высоту пещера примыкает к реке Саргаут. Её пол покрыт хрустящей под ногами влажной черной галькой. Эхо от шагов по ней достаточно громкое, чтобы предупредить гримлоков в зоне 10b.

10b. Гримлоки

Ускользнув от дроу, десять **гримлоков** устроились в задней части этой 10-футовой в высоту пещеры. Они питаются рыбой из реки Саргаут и сражаются только в целях самообороны.

10c. Шабаш Морских Ведьм

30-футовая высотой естественная пещера пропахла морской водой и водорослями. Здесь обитает шабаш из трех **морских ведьм (sea hags)** - союзники Халастера Черного Плаща. За каждой ведьмой следует по пятам, подчиняющийся ее командам, **гигантский краб (giant crab)**. Другие особенности пещеры включают в себя:

Шум. Повсюду слышны отзвуки эха от бурлящих гейзеров (см. зона 10d).

Озерца. На неровном полу много неглубоких ям, заполненных грязной водой. Ведьмы используют их как купальни или прячутся в них при виде приближающихся огней или услышав шаги незнакомцев.

Убранство. Гладкие, покрытые водорослями стены покрыты огромным разнообразием ракушек.

Если персонажи встречались ранее в Порту Черепа с торговцем фонарями Андерианом Сумеречным, то морские ведьмы уже знакомы с ними, благодаря носимому Сумеречным кулону *глаз ведьмы (hag eye).* В этом случае они обращаются к персонажам как к знакомым и интересуются у них, как им пришлись по вкусу местные алкогольные напитки Порта Черепа. В противном случае они вежливо представляются как Чёрный Коралл, Солёный Пузырик и Сумка Каракатица.

Пока все три ведьмы живы, они получают черту Совместное Колдовство, представленную в сноске "Ведьмин Шабаш" описания "Ведьмы" в *Бестиарии*. Ведьмам не нужен бой с не-дроу, так как Халастер поручил им избавить уровень Саргаут исключительно от темных эльфов. Ведьмы хранят связь с Халастером в секрете и притворяются невинными сборщицами ракушек, у которых не может быть врагов. Обещая безопасный проход через их пещеры и предоставляя авантюристам информацию, которая настроит их против дроу, ведьмы используют персонажей для выполнения порученной им грязной работы. Во время общения они упоминают следующее:

- «Жрица-дроу осквернила древний храм дварфов на другом берегу реки, превратив его в яму для размножения отвратительных пауков».

- «Дроу похищают жителей из города на поверхности. Тех, кого не скормят паукам, приносят в жертву мерзкой демонической богине, которой они поклоняются».
- «Дроу уже пробрались в Порт Черепа и обнаружили, что он недостаточно защищён. Вторжение неизбежно. Захват Порта Черепа поможет дроу создать прочную базу для нанесения ударов по центру Подгорья. Что дальше? Глубоководье?»

10d. Водяные Гейзеры

Маленькие гейзеры бьют ключом по всей 20-футовой в высоту пещере, извергая струи соленой воды пропитывающей всё вплоть до самого потолка.

10e. Каменный Котёл

Котел. В середине этой 20-футовой в высоту пещеры пол выпирает и образует каменный котел диаметром 5 футов.
Убранство. Корабельный такелаж и изодранные паруса свисают с потолка вместе с паутиной и рваными занавесями.

Каменный котел, созданный Халастером, до краев наполнен мутной водой. На его дне лежат пять ржавых железных ключей, открывающих кандалы в зоне 10g. У котла КД 17, 60 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Если очки прочности уменьшатся до ноля, котел трескается и разваливается. Морские ведьмы используют котел в качестве фокуса для заклинания *наблюдение [scrying].*

В первый раз, когда существо, отличное от морской ведьмы, потревожит воду в котле или повредит сам котел, над ним материализуется старшая руна (см. "Старшие Руны"). Для определения появившейся руны см. Колоду Старших Рун (приложение В). Старшая руна нацелена на случайным образом выбранное существо в радиусе 60 футов от нее.

Любое существо выпившее пинту или более воды из котла, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или будет отравлено в течение 1 часа за каждую выпитую пинту.

10f. Обглоданные Кости

Вдоль стен пещеры аккуратно сложены начисто обглоданные ведьмами кости гоблинов, хобгоблинов, троглодитов и гигантских пауков.

10g. Кладовая

Здесь морские ведьмы держат в оковах свою пищу. К стенам привинчены старые цепи и пять наборов ржавых кандал, ключи от которых спрятаны внутри котла в зоне 10e. Персонаж может вскрыть каждый замок кандал, используя воровские инструменты и с успешной проверкой Ловкости Сл 15

Когда появляются персонажи, здесь прикованы двое заключенных: безоружный **гоблин** Лерк и 13-летний мальчик Делвин Штормберег (ХД, мужчина, Иллусканец, человек, **обыватель** без оружия).

Ведьмы схватили Делвина после того, как он и его друг "одолжили" гребную лодку и отправились исследовать морские пещеры, оказавшись возле Порта Черепа. Когда на них напали морские ведьмы, друг Делвина выпрыгнул из лодки и сумел уплыть, а Делвину не повезло. Ему холодно и страшно так, что он заикается когда пытается говорить.

Злой гоблин мучает Делвина для собственного развлечения, угрожая его съесть до того как вернутся ведьмы. Мальчик не видит в темноте и думает, что пугающий его гоблин является тюремщиком, а не другим заключенным. Когда его спасают, Делвин настаивает, чтобы персонажи звали его "Дел" и с радостью предлагает быть носильщиком их снаряжения.

Как и большинство гоблинов, Лерк - подлый хулиган. Он очень голоден и выпрашивает у персонажей еду и свободу.

10h. Клад Ведьм

Потолок. В пещере неровный, иззубренный потолок в высоту до 30 футов.
Обломки кораблекрушений. В конце влажной пещеры на площади в 40 футов навалена 20-ти футовая в высоту куча сгнивших обломков с потерпевших крушение кораблей. Из насыпи, словно спицы, торчат разбитые, покрытые ракушками остатки рангоута и мачт. На вершине горы рухляди находится воронье гнездо с фокмачты, содержащая сокровища морских ведьм (см. "Сокровище" ниже).
Убранство стен. На вбитых в стены железных шипах висят украшенные черепами десятки капитанских штурвалов снятых с затонувших кораблей.
Носовая фигура. К южной стене стоймя прислонена носовая фигура корабля, сделанная в виде вопящей баньши.

Сваленные в кучу и склонные в любой момент к обрушению обломки кораблекрушений являются труднопроходимой местностью. Любое существо, заканчивающее свой ход на обломках, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или упасть ничком.

Разбухшая от воды, высотой в 8 футов, носовая фигура весит 1200 фунтов. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг неё ауру магии отречения. Сколдованное на носовую фигуру заклинание *развеять магию [dispel magic]* лишает её магии. Если магия не развеяна, то когда любое существо, кроме морских ведьм, приближается к вороньему гнезду на расстояние в пределах 10 футов, фигура баньши испускает ужасный вопль. Вопль баньши эхом

разносится по пещерам и его слышно вплоть до зоны 10c. Если ведьмы живы, они призывают подкрепление из зон 10a и 10b и бросаются защищать свои драгоценные сокровища.

Сокровище. В вороньем гнезде находится 2000 мм внутри деревянного сундука без верхней крышки, 250 см внутри жестяной урны, зонтик, набор инструментов ткача, трость из черного дерева с оловянной ручкой в форме осьминога (25 зм), и потрескавшаяся подзорная труба (250 зм).

11. ОТШЕЛЬНИК

Здесь живет драук. Морские ведьмы из зоны 10 используют его как стража "входной двери" своего логова.

11a. Окаменевший Принц

Глотка. Пещера похожа на зияющую пасть какой-то большой рыбы. Естественные скальные колонны упираются в потолок, до которого 30 футов.

Статуя. Посреди пещеры полуразрушенная статуя приготовившегося к бою благородного человека в латах и с обнаженным мечом.

В этих пещерах много лет назад обитала медуза, до тех пор пока её не победили авантюристы. Разрушенная статуя - это единственное, что осталось от одной из ее жертв.

11b. Лес Коконов

Драук-колдун. Драук притаился в небольшой пещере к северу и появляется, нападая на незваных гостей, когда они входят сюда из зоны 11a. Драук имеет черту Колдовство из сноски в описании "Драука" в *Бестиарии*.

Статуи. Пещера (до потолка 40-футов) заполнена окаменелыми жертвами когда-то обитавшей здесь медузы. Драук замотал эти статуи толстой паутиной, создав жуткий лес серых коконов. Между коконами повсюду натянуты нити паутины, создавая при этом эффект труднопроходимой местности.

Драук лазает по стенам, оставаясь вне досягаемости оружия ближнего боя, и колдует заклинания или стреляет из длинного лука. Нападая, он снова и снова бормочет на языке Эльфов: "Королева зла - зла на меня. Она в бешенстве от злости."

Срывая паутину с коконов или сжигая её, вы обнаруживаете спрятанных внутри окаменевших существ. Это дроу, куо-тоа, троглодиты, а также несколько дварфов-шахтеров и людей-пиратов. Все они застыли в боевых позах с испуганным выражением на лицах.

12. ОХОТНИКИ ЗА ТРОФЕЯМИ

Прибрежная пещера по форме напоминающая раковину моллюска. **Привидения (ghosts)** трех пиратов-людей Альгара Угрюмволны, Джима Рыбьейкости и Лидди "Грязный язычок" Педдлекант перемещаются над камнями в поисках зарытых сокровищ. Они нападают только на существ принятых ими за конкурентов, и игнорируют остальных.

Привидения не могут обрести покой, пока не найдут спрятанные сокровища. Персонажи могут привлечь их внимание, предложив провести их к скрытому кладу (например, в зоне 9b) или к любому месту у реки, где они сами зарыли сокровище. Привидения последуют за партией или вселятся в персонажей, но не могут более чем на 100 футов отойти от реки Саргаут. Как только они находят то, что им нужно, то смеясь кружатся в безумной карусели и после чего исчезают навсегда. Персонажи, отправившие привидения на покой, получают столько же опыта, как если бы они победили их в бою.

13. ПРИБРЕЖНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Здесь персонажи могут обнаружить транспортные средства для путешествий вверх и вниз по реке Саргаут.

13a. Плоты Дроу

Для передвижения по реке дроу используют плоты. У стен пещеры находятся два сделанных из ножек гриба зархвуда плота площадью в 10 квадратных футов, скрепленные между собой толстой паутиной. Рядом лежат шесть 10-футовых шеста, при помощи которых дроу управляют плотами.

13b. Неупокоённый Паромщик

Примыкающая к реке пещера высотой в 20 футов имеет следующие особенности:

Дверь. В северо-западную стену врезана богато украшенная каменная дверь, окруженная барельефами дварфов в шлемах, чьи лица изрублены какими-то вандалами. Вырезанная на двери надпись также повреждена и не поддаётся прочтению.

Паром. У берега пришвартована черная гондола. На ее корпусе резьба в виде злобно выглядящих глаз и в ней паромщик в черной робе - **скелет (skeleton)** тифлинга, сжимающего 10-футовый шест для управления лодкой.

Гондола и скелет паромщика - творения Халастера. Гондола - объект Большого размера с КД 11, 50 очков прочности и иммунитетом к яду и психическом повреждению. Она вмещает до семи существ Средних размеров со снаряжением.

Скелет тифлинга понимает Общий и язык Инферно, но не говорит. Он курсирует по реке Саргаут в любом направлении, указанным его пассажирами. Когда персонажи достигают места назначения, тифлинг протягивает к ним костлявую руку, требуя оплаты в размере одной монеты с пассажира. Если должной оплаты не будет, то он исчезает вместе со своей лодкой. Уничтожив скелет или использовав на нём эффект изгнания нежити, персонажи могут присвоить гондолу себе - но без соответствующего кормчего лодка подвергается атаке всякий раз, когда попадает на участки реки отмеченные на карте волнистой стрелкой. Бросьте к6 и сверьтесь с таблицей для определения атакующих:

к6	Существа
1-2	С речного дна всплывают четыре **скелета минотавра (minotaur skeletons)**
3-4	В лодку взбираются семь **теней (shadows)**
5-6	Над лодкой материализуются четыре **блуждающих огонька (will-o'-wisps)**

14. ЗАЛ КАМНЕРЕЗЧИКОВ

Дварфы Мелаиркина доставляли сюда глыбы необработанного камня, чтобы вырезать из него двери, статуи и другие фигуры.

14a. Южный Вход

Каменный блок площадью 4 фута упал на пол с потолка и раскололся надвое. Это произошло из-за того, что когда-то кто-то наступил на скрытую нажимную плиту пола. (Ловушка не смогла поразить намеченную цель и больше не представляет опасности.)

Внутренняя дверь. Толстую каменную дверь обрамляют барельефы с изображениями дварфов с отколотыми лицами и бородами. Дверь может открыть только дварф, другие существа могут это сделать только с помощью заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. У двери КД 15, 75 очков прочности и невосприимчивость к любому урону, кроме силового и урона нанесенного адамантиновым оружием.

14b. Северный Вход

В середине прохода, раздавленный упавшим с потолка каменным блоком площадью 4 фута, находится гоблин. Видны только его неуклюжие ноги. (Гоблин наступил на нажимную плиту, блок упал, и теперь ловушка больше не представляет опасности.)

Внутренняя дверь. Толстая каменная дверь имеет тот же внешний вид и свойства, что и дверь в зоне 14a.

14c. Зал Камня

Большой Ксорн. В центре зала крепко спит необычно большой (10 футов в высоту и ширину) ксорн. Спит существо стоя, пасть и глаза закрыты, лапы расслаблено свисают, когтями воткнувшись в пол.

Каменные кубы. Двадцать кубов из твердого гранита размером сторон по 8 футов расположены кругом по залу. Один куб у западной стены, помеченный знаком X на карте 3, поддельный (см. «Поддельный куб» ниже).

Статуи. У оснований четырех незаконченных статуй, находящихся в зале, лежат груды сколотого камня.

До того как он сбежал из неволи и спрятался здесь, ксорн был одним из любимых питомцев Халастера, взращенным на постоянной диете из магических драгоценных камней для увеличения размера. Он приходит и уходит проходя сквозь стены и наслаждается тихим уединением этого зала. Успешная проверка Ловкости Сл 16 (Скрытность) позволяет спокойно пересечь комнату не разбудив ксорна, но проверка выполняется с помехой, если у существа с собой есть монеты или драгоценные камни, так как ксорн даже во сне чувствует запах сокровищ. Обнаружение посторонних в логове вызывает у него ярость и ксорн атакует.

Уровень сложности **ксорна (xorn)** 8 (3, 900 опыта) и у него следующие изменения:

- Ксорн Большого размера и у него 103 (9к10 + 54) очков здоровья.
- Сила 20 (+5), рукопашная атака +8 бонус к попаданию. Досягаемость атак когтями 10 футов и они наносят при попадании 9 (1к8 + 5) рубящего урона, атака укусом наносит при попадании 22 (5к6 + 5) колющего урона.

Поддельный куб. Внешне ничем не отличающийся от других гранитных блоков, этот 8-футовый куб полый внутри с 3-дюймовыми толщины гипсовыми стенками. Дварф в пределах 10 футов от куба может сразу заметить отличие, как и персонаж, стукнувший по кубу молотком или подобным инструментом. Любое существо весом более 50 фунтов, забравшее сверху на куб, проваливается внутрь, так как гипсовая перегородка не способна выдержать данный вес.

В кубе находится эльфийский алебастровый трон со сколами, прочный по конструкции и элегантный по форме. Он украшен замысловатой, напоминающей переплетенные ветви резьбой, на одном краю спинки трона сидит крошечная певчая птичка. Ранее трон украшали пять вырезанных певчих птиц, но четыре были отломаны и потерялись.

Трон был изготовлен эльфами Иллефарна, древнего Королевства Севера. Он исчез из своей столицы (расположенной там, где сейчас находится Глубоководье) незадолго до разрушения королевства примерно 2500 лет назад. Дварфы Мелаиркина нашли его в поврежденном состоянии и планировали вернуть эльфам в качестве подарка после ремонта. Позднее уже авантюристы-дварфы снова обнаружили его и перепрятали, собираясь вернуться за ним, когда у них будет возможность вытащить его из подземелья, но они не вернулись. Нахождение и информирование Воло о местоположении трона завершает его задание (см. "Трон Императора").

Как одна из старейших сохранившихся реликвий Иллефарна, трон бесценен. Он обладает двумя незначительными магическими свойствами:

- Существо, сидящее на троне, не может сказать неправду.
- Трон удивительно легкий для своих размера и весит всего 500 фунтов.

Незаконченные Статуи. Статуи, отмеченные значками на карте 3, являются незаконченными образцами дварфийский работы с камнем. Они представляют собой (с севера на юг):

- Почти законченная статуя дварфийской жрицы с каменным кадилом
- Наполовину сделанная статуя жизнерадостной девочки-дварфийки на плечах ее сияющего отца, нижняя часть тела которого еще не вырезана
- Наполовину сделанная каменная дверь с резным изображением дварфа в тяжелых доспехах скрестившим топоры с минотавром
- По большей части пока необработанный каменный блок, на котором нанесены появляющиеся черты богато украшенной каменного жаровни

15. ДОРОГА В ИВОВЫЙ ЛЕС

Дроу выследили и убили нескольких троглодитов в этих пещерах после того, как рептилии отказались быть их рабами.

15a. Поле Боя

Пол залит кровью и усыпан десятком отстрелянных болтов от ручных арбалетов. Персонаж, осмотревший болты и преуспевший в проверке Интеллекта Сл 15 (Природа), обнаружит остатки яда дроу на болтах, но яд уже потерял свои свойства.

15b. Разлагающиеся Трупы

Смрад. Гнилостная вонь заполняет высотой в 10 футов пещеру, исходящая от трех разлагающихся трупов троглодитов, утыканных арбалетными болтами. При ближайшем рассмотрении на них обнаруживаются и колотые раны (от отравленных коротких мечей дроу)

Арочные Врата на Уровень 5.

В юго-восточной стене находится каменная арка, с выгравированным на замковом и цокольном камне изображением старика, сжимающего посох.

Каменная арка это магические врата Халастера (см. «Врата»). Они действуют таким образом:

- Врата открываются на 1 минуту, если трижды постучать по арке посохом любого вида.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 6i на уровне 5, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

16. ПЕЩЕРЫ ПЕРЕКРЕСТНОГО ОГНЯ

Четверо часовых дроу следят за рекой на случай вторжения по ней со стороны Порта Черепа. Когда враги окажутся между расположенными друг напротив друга двумя пещерами, дроу берут их в перекрестный огонь из своих арбалетов.

16a. Северный Карниз

Двое **дроу**, мужчины, прячутся на этом, в 6-ти футах над водой, карнизе. Это братья Вараун и Веждар. Если одного из них убьют, другой отходит в зону 20 чтобы предупредить находящихся там дроу.

16b. Южный Карниз

На этом, в 8-ми футах над водой, карнизе скрываются двое **дроу**-мужчин Молкот и Квилолвир и **элитный воин дроу**, женщина, Меридин Хельвира. Меридин - командир сторожевого поста. У неё с собой 30-футовый моток паучьей шелковой веревки привязанный к абордажной кошке, с её помощью дроу переправляются через реку.

В пещере рядом остатки старого костра и скелет авантюриста-полуролика, которого ограбили и убили его же компаньоны. Здесь нет никаких сокровищ.

17. ТРОПА ОПАСНОСТЕЙ

Эти пещеры находятся между поселениями дроу и гоблиноидов.

17a. Спорная Пещера

Стража. В 20-ти футовой в высоту пещере находятся одиннадцать **хобгоблинов** и **хобгоблин-капитан (hobgoblin captain)**.

Кровь. Пятна крови на полу намекают на произошедшую недавно здесь жестокую схватку.

Идущий вниз туннель. Идущий на запад туннель круто уходит вниз к уровню 4, зона 1.

Дом Авриндар и Легион Азрока уже несколько месяцев сражаются за контроль над пещерой. Фракция, контролирующая пещеру, контролирует доступ к уровню 4 Подгорья. В текущий момент пещеру удерживают гоблиноиды под командованием Азрока приказавшим хобгоблинам защищать её от вторжений дроу. Капитан, Клюзе Черепокол, получил инструкции направлять авантюристов на север к поселению гоблиноидов (зона 21), отказывая им в доступе к уровню 4, пока они не встретятся с Азроком и Лурканой. Отправившимся к поселению персонажам, для того чтобы они добрались туда безопасно и быстро, Клюзе приставляет двух проводников-хобгоблинов.

17b. Багбиры Часовые

У восточной стены 15-футовой в высоту пещеры, обгладывая старые кости, сидят на корточках шесть **багбиров** с приказом атаковать всех не-гоблиноидов, путешествующих здесь без сопровождения.

17c. Хранители Лилового Червя

В 15-футовой в высоту пещере пусто, за исключением двух стоящих вместе гоблинов у северной стены. **Гоблины**, Слюноплюй и Зуб, нашли спрятанное в руинах Стромкулдура сокровище (см. «Сокровище» ниже), и притащили его сюда, чтобы более внимательно его осмотреть. Гоблины не обращают внимания на опасность поблизости (см. зона 17d) и не отдадут легко свою находку.

Сокровище. У каждого из гоблинов половина 6-дюймовой статуэтки лилового червя, вырезанной из блестящего лилового камня. Если две половинки скрепить друг с другом при помощи заговора *починка [mending],* статуэтку можно продать за 125 зм. Её вес 5 фунтов.

17d. Нерозар Побежденный

В середине 30-футовой в высоту пещеры парит бехолдер-зомби Нерозар и три очень похожие на него **газовые споры (gas spores)**. Любой персонаж, видящий газовые споры, может распознать их истинную природу успешной проверкой Интеллекта Сл 15 (Природа).

У Нерозара статистика **бехолдера-зомби**, но его Расщепляющий луч заменен на следующее:

Телекинетический луч. Если цель - существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе зомби переместит её на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана телекинетической хваткой луча до начала следующего хода зомби, либо пока зомби не станет недееспособным.

Если цель - предмет, весящий не больше 300 фунтов, никем не одетый и не носимый, он перемещается в любом направлении на расстояние до 30 футов. Зомби может этим лучом совершать аккуратные действия, например, манипулировать простым инструментом, открывать дверь или контейнеры.

Нерозар использует Телекинетический Луч, направляя газовые споры для столкновения с нарушителями. Яд газовых спор не оказывает эффекта на бехолдера-зомби.

Нерозар бросил вызов Занатару за власть над Портом Черепа и проиграл. Иллитид, посол Порта Черепа (см. зона 21g) притащил с собой оживлённый труп Нерозара в Стромкулдур, но Азрок не позволил бехолдеру-зомби остаться в поселении и иллитид бросил его здесь, где Нерозар и породил газовые споры.

17e. Логово Отиджа

Пещера, высотой в 10 футов, завалена отбросами и разлагающими трупами, под ними прячется **отидж (otyugh)**. Отидж - друг, снабжающих его большим количеством мертвечины, гоблинов, хобгоблинов и багбиров из Владений Азрока (зона 21). Обычно он не нападает на гоблиноидов или на тех, кто вместе с ними. Тем не менее, он атакует любое существо, посмевшее копаться на его помойке.

Трупы представляют собой останки дроу, квагготов, багбиров, гоблинов и хобгоблинов,погибших во время стычек между Легионом Азрока и Домом Авриндар. С тел сняты все доспехи, оружие и ценные вещи, а у некоторых отсутствуют куски плоти - отидж ими уже попировал.

18. ЗАБРОШЕННАЯ ПЕЩЕРА

Эта 30-футовая в высоту пещера являлась частью древнего поселения Стромкулдур. Разрушенные одноэтажные здания пусты, их крыши провалились, внутри нет никакого убранства. Секция потолка пещеры обрушилась, камни разбросаны по полу.

19. ЛОГОВО ХИМЕРЫ

Питомец Т'риссы Авриндар – **химера (chimera)**, лежит на куче монет в южной половине 15-футовой в высоту пещеры. Химеру можно усмирить пищей или блестящими безделушками; в противном случае она нападает на подошедших слишком близко к её сокровищам авантюристов.

Клад химеры состоит из 600 эм, 2000 см и 10 000 мм.

20. ГОРОД ДРОУ

Древнее землетрясение разрушило часть Стромкулдура, разделив город на несколько пещер. Изгнав Легион Азрока из этой восточной пещеры, дроу из Дома Авриндар взяли ее под свой контроль. Пещера имеет следующие особенности:

Руины. Пещера высотой в 30 футов представляет собой смертельно тихий лабиринт разрушающихся каменных зданий, многие из которых уже рухнули. Стены зданий достигают 10 футов в высоту, их крыши в основном провалились вовнутрь.

Паутина и пауки. Между зданиями натянута паутина, но она недостаточно толстая, чтобы препятствовать движению. Девять **гигантских пауков** ползают по переулкам между зданиями в поисках добычи.

Гигантские пауки ползают группами по трое. Дополнительные силы размещенные здесь, включают в себя элитного воина дроу мужчину Ранагакса Авриндара, двенадцать мужчин дроу, трех гримлоков и трех квагготов. Если поднимается тревога, отряд объединяется с гигантскими пауками для поиска и уничтожения нарушителей.

Здания, не обозначенные на карте, считаются пустыми помещениями. Остальные представлены ниже.

20a. Кухня

Запах. Из этого здания плывут ароматы тушеного мяса.

Слуги и стражники. Внутри, закованный в кандалы **багбир,** и три **гоблина** скованные вместе за щиколотки, готовят еду под бдительным оком трех мужчин **дроу** стражников Рельфара, Ризрина и Ксебила.

Убранство. По помещению расставлены каменные стеллажи. В юго-западном углу над огнем висит большой котел.

У Рельфара ключ от кандал багбира, а у Ризрина кольцо с ключами от кандалов гоблинов. Чтобы открыть замки кандал без ключей требуется воровской инструмент и успешная проверка Ловкости Сл 15.

В случае освобождения из плена гоблиноиды вооружаются импровизированным оружием и сбегают в зону 17a через туннель на юге. Багбира зовут Бларг. Гоблинов - Капелька, Лизоблюд и Тугоухий.

Что на обед? В кипящем котле сытное рагу из грибов рябькора и мяса троглодита.

20b. Жилище Т'риссы

Двое стражников мужчины **дроу** Криввен и Яздриин стоят за дверью. Они запрещают вход всем кроме Т'риссы и немедленно атакуют посторонних. Здание имеет следующие особенности:

Чучела из голов. На стенах развешаны чучела из голов нескольких багбиров, хобгоблинов и гоблинов.

Сундук. Запертый резной сундук из темного дерева сделанный в виде паука с глазами из красного хрусталя, стоит в западной нише. (Ключ от сундука спрятан в пасти чучела из головы гоблина висящей поблизости.)

Убранство. Кровать с балдахином из паутины находится в восточном алькове. Другая мебель включает в себя комод и туалетный столик с пустой рамкой, где должно быть зеркало.

Замок сундука можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15, заклинанием *открывание [knock]* или подобной магией.

Сокровище. Восемь глаз из красного хрусталя на сундуке можно выдрать и продать по 5 зм каждый. Внутри сундука три вертикальные полочки.

На верхней - статуэтка паука из оникса (25 зм), восемь палочек благовоний (по 1 зм каждая) и кинжал со встроенным в рукоять крошечным резервуаром, вмещающим до трех доз жидкого яда.

На средней - сложенная черная мантия паучьих нитей с нашитыми крошечными золотыми паучками (90 зм). В складках мантии спрятано *зелье лечения (potion of healing)* в хрустальном флаконе.

На нижней - принадлежащие Марте Лунной Тени (см. зону 5d) берёзовая палочка (тайный фокус) и книга заклинаний в кожаном переплете. В книге следующие заклинания: *цветной шарик [chromatic orb], конус холода [cone of cold], контрзаклинание [counterspell], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], огненный шар [fireball], полёт [fly], высшая невидимость [greater invisibility], град [ice storm], опознание [identify], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], магическое оружие [magic weapon], туманный шаг [misty step], превращение [polymorph], послание [sending], щит [shield]* и *внушение [suggestion]*.

20c. Берлога Кваготов

Три **кваггота**, один из них кваггот-тонот (см. сноску в описании "Кваггот" в *Бестиарии*), жрут из корыта в середине помещения. В корыте кровавые внутренности троглодита и всякая неидентифицируемая всячина. Нарушителей не-дроу кваготы тут же атакуют.

20d. Демоническое Зеркало

Дверь в здание заперта, единственный ключ у Т'риссы Авриндар (см. зона 6). Замок старый и его можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 12.

Внутри полно паутины, на западной стене висит овальное зеркало высотой в 3 фута. На его каменной раме вырезаны жутко реалистичные пауки, кажется, что они подергиваются и ползут. Приблизившее к зеркалу существо на расстояние 5 футов увидит, что его отражение исчезает и вместо него появляется смутный лик скрытого в дымке гигантского паука.

Существо в зеркале - проекция демона йоклол, помощницы Влонвель, матери Т'риссы. Если перед зеркалом стоит Т'рисса или кто-то, кто выглядит точно так же как она, паук тепло приветствует её на языке Эльфов и щёлкая жвалами требует ответа, почему были начаты действия по завоеванию Извилистых Пещер (уровень 4), когда Стромкулдур и Порт Черепа еще не взяты дроу под свой контроль.

Если перед зеркалом стоит существо и это явно не Т'рисса, или если йоклол понимает, что его одурачили, демон принимает свою истинную слизистую форму, смотрящую единственным злобно сверкающим красным глазом и кричит на языке Бездны: "Я знаю, кто ты!". После чего зеркало падает на пол и разбивается.

20e. Сокровище Ручья

Река рыб. Через восточную стену помещения по диагонали проходит бирюзовая жила, похожая на ручей. Части гранита в жиле были высечены так, чтобы выглядеть как плывущая по ручью стая форели.

Каменный бассейн. Большой пустой бассейн вырублен в полу северной части комнаты.

Бирюзовая жила бежит от верхнего правого угла восточной стены к нижнему левому, направляясь вниз к пустому бассейну. Резные фигурки форели, кажется, плывут вверх по ручью от бассейна. Внимательное изучение этих изображений покажет, что рыбок можно вращать. В первый раз, когда все рыбы повернуты плывущими вниз по ручью, в бассейне открывается скрытый клапан и он заполняется 50 галлонами пресной воды. В воде плавает крошечная изумрудная рыбка.

Сокровище. Изумрудная рыбка плавает по кругу в бассейне, пока ее не поймают успешной проверкой Ловкости Сл 10, после чего рыбка превращается в *элементальный камень (elemental gem, вода)*. После вылавливания рыбки вода остается в бассейне, никуда не утекая. Если фигурки форели повернуть снова, ничего не произойдёт.

20f. Незанятое Жилище

В помещении на каменных плитах расстелены одиннадцать мягких спальников. У каждого спальника стоит маленький сундучок служащий и прикроватным столиком. Сундуки открыты, внутри лежит простая черная одежда.

20g. Казарма Дроу

На полу в помещении разложены двенадцать спальников. Здесь отдыхают шесть свободных от несения службы мужчин **дроу** и **элитный воин дроу** мужчина, но при первых же признаках опасности они быстро вооружаются. Имена дроу - Алиббрин, Часмас, Джаркол, Курдред, Шорт и Зебрек. Элитный воин дроу, Ранагакс Авриндар, рассказывает другому дроу подробности его схватки с капитаном хобгоблинов Легиона Азрока, закончившаяся тем, что капитан словил в шею отравленный клинок Ранагакса. Повествование достаточно громкое, чтобы быть услышанное персонажами, если они у двери прислушались к происходящему внутри.

Ранагакс - старший брат Т'риссы и подчиняется ей и всем другим женщинам дроу в доме. Он знает свое место и с нетерпением ждет когда Т'рисса наконец отдаст приказ о завоевании оставшейся части Стромкулдура.

Сокровище. Ранагакс носит брошь с эмблемой Дома Авриндар - обсидиановым скарабеем (25 зм), в его паутинном кисете лежит 35 зм.

20h. Старая Трапезная

Фонари. К стропилам короткими цепями прикручены четыре незажженых железных фонаря.

Убранство. Массивный каменный стол занимает западную часть помещения. Стол рассчитан на дварфов и у него более короткие ножки, чем обычно. Каменные скамьи тянутся вдоль стола с обеих сторон, а у торцов стоит по одному каменному стулу.

20i. Уборная

Мужчина **дроу** Балок сидит в уборной над отхожим ведром, сконфуженный тем, что его застали в таком компрометирующем положении. Если персонажи атакуют его, он отвлекая внимание бросает в одного из них ведро и сбегает, подтягивая штаны, в зону 20g. (Считайте ведро как импровизированное, не наносящее урона оружие, но обливающее цель вонючей мерзостью при попадании.)

20j. Банда Троглодитов

В помещении с щебнем вместо пола ужасное зловоние.

Здесь держат в заключении двенадцать **троглодитов**, но следящий за ними стражник отлучился по нужде в зону 20i. Если кто-либо, кроме дроу, открывает дверь, троглодиты пытаются сбежать на свободу, производя при этом столько шума, что этого достаточно для объявления тревоги. Сбежавшие троглодиты направляются на юг и исчезают в темных водах реки Саргаут.

20k. Сборище Гримлоков

Зловоние. В помещении пахнет смертью и разложением.

Гримлоки. Посреди помещения выковыривают шерсть из зубов три **гримлока**.

Обломки. Помещение полно камней, куч расколотых доспехов и поломанного оружия. (Доспехи и оружие сняты с мертвых гоблиноидов. Находящееся здесь снаряжение восстановлению не подлежит.)

Следующие на запах разложения персонажи, обнаружат кучу отрубленных голов гоблинов и хобгоблинов, спрятанных за стенкой из сложенных камней в южной части помещения.

21. ВЛАДЕНИЕ АЗРОКА

Большая часть непогребенного в обвале Стромкулдура находится под контролем Легиона Азрока и называется Владением Азрока. По мере того, как слухи о слепоте Азрока расползаются по поселению, нарастают опасения о предстоящей атаке на Стромкулдур со стороны дроу или из Порта Черепа. Пелена уныния и беспокойства накрыла тишиной обычно шумное поселение, имеющее следующие особенности:

Руины. Пещера высотой в 30 футов представляет собой лабиринт одноэтажных каменных зданий, многие из которых частично разрушены. Большинство зданий без крыш и с 10-футовыми в высоту стенами.

Улицы. Узкие "улочки" между зданиями усеяны мусором и нечистотами. В каждом углу пищат снующие крысы.

Знамена. С нескольких зданий свисают рваные желтые знамена с эмблемой Азрока - кровавым отпечатком руки внутри пустого красного треугольника.

Патрули. Владение Азрока патрулируют четыре отряда хобгоблинов. Каждый патруль состоит из трех **хобгоблинов** и **капитана хобгоблинов**, допрашивающего посетителей и требующего предъявлять удостоверяющие личность бумаги.

Прибывших во Владение Азрока посетителей, встречают два **багбира**. Посетители могут войти и перемещаться по Владению Азрока, если у них есть соответствующие, удостоверяющие личность бумаги, кроме дроу - их мгновенно атакуют на входе. Посетители без бумаг сопровождаются багбирами в зону 21c для их оформления.

После оформления каждым членом партии соответствующих бумаг, багбиры провожают персонажей на встречу с Азроком в зоне 21n. Встреча необходима, так как нужно отдать дань уважения военачальнику хобгоблинов в обмен на его гостеприимство. После этого персонажи могут свободно перемещаться по Владению Азрока, приходя и уходя, когда им заблагорассудится. (Посетители должны зарегистрироваться снова, только в том случае если они потеряют свои бумаги.) Когда персонажи передвигаются по улицам без сопровождения, используйте по мере необходимости таблицу Случайных Встреч во Владении Азрока.

Случайные Встречи во Владении Азрока

к10	Случайные Встречи
1	Наблюдающее око Халастера (см. «Логово Халастера»), бесшумно изучающее персонажей в течение минуты, прежде чем исчезнуть
2	Гоблинский ребенок (небоевой НПС) ест мертвую крысу
3	**Гоблин** тащит ведро с отбросами в зону 17e
4	1к4 **гоблинов** с лопатами, либо копающихся в щебне, либо направляющихся к месту раскопок
5	1к3 **багбиров**, насмехающихся над посетителями неприличными комментариями, когда они проходят мимо
6	**Багбир** с **пожирателем интеллекта** в своей голове, пытающийся заманить персонажей в зону 21f
7	Прита Крипа (см. зона 21м)
8-10	Проверяющий бумаги посетителей и следящий за порядком хобгоблинский патруль

Бой за закрытыми дверями, скорее всего не вызовет тревогу, но любое шумное столкновение на улицах приводит в боевую готовность все поселение. Из-за недавней схватки с дроу численность Легиона Азрока была сокращена. Нынешние защитники Владения Азрока это - восемь багбиров, тридцать два гоблина, двадцать хобгоблинов, четыре капитана хобгоблинов (включая Луркану), военачальник хобгоблинов Азрок и два ворга. В этот список не включены гоблиноиды ставшие союзниками Гильдии Занатара и другие посетители, а также небоевые НПС, такие как дети.

Здания, не обозначенные на карте, считаются пустыми помещениями. Остальные представлены ниже.

21a. "Крек"

В конце улицы, состоящей в основном из рухнувших зданий, кривая дверь с висящей рядом куклой багбира. На дверной раме нацарапано слово "Крек" (в переводе с языка Гоблинов - "это для этого" или "торговля").

Стены торговой лавки за дверью обвалились и оставшееся пространство пещеры заполнено грудами хлама и изношенного снаряжения для авантюристов. Владелец магазина – **они (oni)** Кинроб, принявший облик старого хобгоблина. Если персонаж желает приобрести предмет представленный в таблицах Снаряжение для Приключений или Инструменты в гл 5 *Руководства Игрока*, есть 25% вероятность, что у Кинроба он есть и он обменяет его на один или несколько предметов равной или большей ценности.

Истинное обличие Кинроба - хорошо известная "тайна" в Легионе Азрока, и страх перед они превратил окружающие окрестности в город-призрак. Азрок задабривает они, отдавая ему новорожденных гоблинов для утоления голода. Когда персонажи впервые посещают лавку Кинроба, в неё входит **багбир** с гоблинским младенцем в корзине, молча оставляет её и уходит. Кинроб убирает корзину с пищей и заканчивает свои дела с персонажами, затем вежливо указывает им на дверь.

Кукла принцесса. Один из предметов среди кучи хлама Кинроба - кукла из мешковины с глазами-пуговицами и золотой суконной диадемой с нашитыми на неё крошечными драгоценными камнями (2 зм). Персонажи могут обменять этот предмет, как и любой другой и вернуть его своему владельцу (см. зона 21b).

21b. Печаль Обнимашки

Обнимашка, ребенок гоблин, плачет в одиночестве в усыпанном щебнем проходе. Между всхлипами она говорит, что гоблин постарше отнял у нее куклу принцессу и обменял ее на лопатку в "Глотке Обжоры". Если персонажи спросят, куда унесли игрушку, она ведет их в зону 21a, но наотрез отказывается заходить внутрь.

Сокровище. Когда персонажи возвращают куклу Обнимашке, она отдает им в благодарность статуэтку дельфина из бирюзы (25 зм).

21c. Регистрационный Центр

Клерки. Шесть **гоблинов** с чернильными перьями сидят за рядом импровизированных столов, готовые записать имена посетителей в книги с загнутыми уголками на страницах и выдать удостоверяющие личность бумаги. Светящиеся масляные фонари висят на прикрепленных к потолку цепях над каждым столом.

Управляющий. Хобгоблин в треснувших очках в виде полумесяца сидит за каменной кафедрой и приветствует всех входящих, направляя каждого из прибывших к одному из доступных гоблинов-клерков.

Посетители Владения Азрока должны всегда иметь при себе бумаги, удостоверяющие личность. Гоблины за столами опрашивают посетителей, рисуют их грубые изображения и заполняют бумаги внося их имена, расу, возраст, рост, цвет глаз, профессию и родной город. Та же информация заносится и в большую книгу-регистр. Вопросы о других посетителях встречают молчаливыми взглядами, так как у гоблинов есть указание не делится никакой информацией.

Как только все персонажи зарегистрируются и получат бумаги, удостоверяющие личность, хобгоблин за кафедрой звонит в колокольчик, и появляются два **багбира** для сопровождения посетителей в зону 21n, где они, как принято, окажут почтение военачальнику Азроку.

21d. Оружейная

Два **хобгоблина** охраняют стойки с обычным оружием.

21e. Казарма Хобгоблинов

Старая мебель убрана из помещения, чтобы освободить место для тридцати двух деревянных коек. Пять **хобгоблинов** отдыхают здесь между патрулированием.

21f. Питомник Мозговых Поводырей

Иллитид-посол (см. зона 21g) заманивает сюда гоблиноидов и имплантирует в их головы пожирателей интеллекта. Помещение имеет следующие особенности:

Обломки. На полу валяется разбитая мебель и сломанные ящики.

Гоблины. В середине комнаты закусывают крысами два **гоблина** и **босс гоблинов**, у всех в черепа имплантированы **пожиратели интеллекта**.

Мозговые поводыри. Еще двое **пожирателей интеллекта** прячутся среди обломков. Они нацелены на посторонних при помощи своей черты Пожирание Интеллекта.

21g. Посол Занатара

Здесь живет **иллитид (mind flayer)** Ульквесс, посол от Порта Черепа. Ульквесс внедряет в мозг гоблиноидов пожирателей интеллекта, превращая их в шпионов, преданных Занатару. Если его действия будут раскрыты, у иллитида нет другого выбора, кроме как телепатически призвать своих рабов из зоны 21f, чтобы убить любого, узнавшего его секрет. (Он прячет тела в зоне 22.)

В центральной части помещения на круглом ковре расположены два элегантных кресла из окаменевшей древесины. На небольшом столике между креслами импровизированная трехъярусная доска с Драконьими шахматами с множеством фигур на ней. Иллитид руководит здесь своими делами, небрежно сидя в одном из кресел.

Если персонажи встречаются с послом по настоянию Лурканы (см. "Побочное задание: Вернуть Кинжал Азрока"), иллитид вежливо отговаривает их от посещения Порта Черепа, утверждая, что это небезопасно для авантюристов. Он также расскажет им одну из тайн Подгорья, надеясь, что они увлекутся раскрытием этого секрета. Вытащите карту из Колоды Тайн (см. приложение С).

Сокровище. При тщательном обыске помещения обнаруживается незапертый железный сундучок со 100 зм, которые посол использует для взяток.

21h. Нора Гоблинов

Дверь в помещение приоткрыта, изнутри доносится храп. На северной стороне в куче спят двенадцать **гоблинов**. Их оружие и щиты валяется кучей на южной. Гоблины - не любители боя и их легко запугать демонстрацией силы. Если над ними учиняют расправу, оставшиеся в живых сбегают в зону 23a.

21i. Жилище для Посетителей

Здесь могут отдыхать посетители, у которых дружеские отношения с Азроком и Лурканой. На двери нет замка. В комнате достаточно мебели для отдыха и размещения восьми гостей.

21j. Пивной Склад

Азрок покупает самый дешевый алкоголь на Винокурии Гюдда в Порту Черепа и хранит его здесь. Дверь с небольшим зарешеченным окошком закрыта изнутри. Для взлома требуется успешная проверка Силы Сл 22 (Атлетика). Внутри помещения находится стражник **хобгоблин** с рогом. Если кто-то попытается проникнуть в хранилище, то используя действие, он трубит в рог и поднимает тревогу.

В помещение складированы тридцать 5-ти галлонных бочек. В восьми из них находится мутное пойло "Змеева Моча", остальные пусты.

21k. Капитанская Казарма

Мебель убрана из помещения, чтобы освободить место для девяти деревянных коек. Два **капитана хобгоблинов** отдыхают здесь между патрулированием.

21l. Жилище для Посетителей

Помещение идентично зданию в зоне 21i.

21м. Прита Крипа

В практически разрушенной части Стромкулдура откопана каменная лачуга. Пещера освещается при помощи заклинания *вечный огонь [continual flame]*, сотворенным на несколько старых котелков, валяющихся среди каменных осыпей.

Дверь в лачугу приоткрыта, и туда-сюда беспрерывно снуют крысы. Внутри хибары, кормит крыс кусочками сочного мха, маг Прита Крипа бывшей когда-то помощницей у Арктурии, одной из учениц Халастера, пока Арктурия не превратила ее в отвратительного монстра. Прита выглядит как старуха в плаще из содранной с куо-тоа полупрозрачной, скользкой кожи у которой вместо глаз из глазниц торчат глазные стебельки бехолдера и вдвое больший, чем обычно, рот заполнен ровными заостренными зубами.

В течение многих лет Легион Азрока не беспокоил Приту. Однако, теперь растущая вражда с дроу побудила Азрока обратиться к ней за помощью. Прита представляет исходящую от дроу угрозу и используя заклинание *восставший труп [animate dead]*, поднимает трупы дроу создавая из них подкрепление для Азрока в качестве защитного усиления. Воины нежить находятся запертые в зоне 21q.

Прита - **маг** со следующими изменениями:

- Прита хаотично-нейтральна.
- У нее темное зрение на расстоянии до 120 футов, и она говорит на языках Дварфов, Гоблинов, Общем и Нижнеобщем.
- В качестве бонусного действия или реакции она может выстрелить одним из следующих глазных лучей в одну цель, которую видит в пределах 120 футов от нее:

Луч страха. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или станет испуганной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Парализующий луч. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, или будет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Если персонажи не собираются причинять ей вреда, Прита делится с ними двумя секретами Подгорья. Определите каждый секрет, взяв карту из Колоды Тайн (см. приложение С).

Сокровище. Книга заклинаний Приты, с переплетом из кожи ящера, содержит все подготовленные ей заклинания плюс *восставший труп [animate dead], оживление вещей [animate objects]* и *изготовление [fabricate]*.

Побочное Задание: Освободить Алуссиарра

Прита Крипе известно, что Арктурия использует кровь "магического человека" Алуссиарра в качестве материального компонента для своих мерзких ритуалов трансформаций. Она предлагает персонажам освободить этого человека, чтобы помешать Арктурии создавать новые отвратительные существа. Прита знает, что Алуссиарр - пленник в Убежище Арктурии, на четырнадцатом уровне Подгорья, но ей неизвестно, что на самом деле Алуссиарр - ракшаса.

21n. Зал Азрока

Снаружи, по одному у каждой двери, стоят на страже два **хобгоблина**. Они разрешают войти в помещение только после проверки удостоверяющих личности бумаг посетителей.

Внутреннее убранство наводит на мысль, что в здании когда-то располагалась дварфийская кузница. Внутри находится следующее:

Азрок и Луркана. В северо-восточной части комнаты на троне из выбеленных черепов восседает **военачальник хобгоблинов (hobgoblin warlord)** Азрок, упираясь одной ногой на железную наковальню и положив ладонь на эфес своего двуручного меча. Он носит шлем, закрывающий большую часть его лица и прикрывающий глаза. Ему на ухо что-то шепчет его жена Луркана, внушительная **капитан хобгоблинов**.

Гоблиноиды. В свиту военачальника входят два **багбира**, четыре **хобгоблина** и шесть **гоблинов**. У одного из багбиров в черепе **пожиратель интеллекта** и он шпионит для Занатара, притворяясь при этом преданным Азроку.

Ворги. В юго-западной части помещения грызут гуманоидные кости два верных Азроку и Луркане **ворга (worgs)**.

Ожидается что авантюристы, пришедшие к Азроку, предложат дань. Его больше интересуют клятвы верности, чем материальные дары, но он ни от чего не отказывается. Если персонажи не строят из себя дураков, Азрок предоставляет им свою защиту на время их пребывания в его поселении. Любой персонаж, взаимодействующий с ним и преуспевший в проверке Мудрости Сл 17 (Проницательность), поймет, что военачальник хобгоблинов слеп, но скрывает этот факт не останавливая ни на ком свой взгляд. Персонажи также заметят висящий на его шее отвратительный кулон на шнурке - отрезанный человеческий палец с платиновым кольцом-печаткой (см. "Кольцо Лорда Рознара" ниже).

Когда разговор с Азроком будет закончен, Луркана отводит персонажей в сторонку и предлагает им задание (см "Побочное задание: Вернуть Кинжал Азрока"). Если они отказываются, Луркана хмурится и выпроваживает их вон.

В случае начала боевых действий, стоящие снаружи хобгоблины, немедленно поднимут общую тревогу, что заставит все верные Азроку силы собраться в этом месте.

Кольцо Лорда Рознара. На шее Азрока находится кольцо с символом дома Рознар из Глубоководья: пикирующий белый сокол на синем поле. На внутренней стороне кольца выгравировано "Мы высоко летаем и стремительно пикируем." Кольцо стоит 25 зм.

Палец с кольцом, когда-то принадлежал Крессандо Рознару, пришедшему во Владение Азрока после того, как он не сумел добиться прогресса в переговорах с Гильдией Занатара в Порту Черепа. Молодой дворянин собирался наладить работорговлю в Подгорье, с рабами поступающими из Глубоководья и деньгами идущими в сундуки Дома Рознар и в военную казну Азрока.

Азрок был заинтригован этим предложением, но нашел Крессандо излишне высокомерным. Он убил дворянина за то, что тот не проявлял к нему должного уважения. Выпотрошенный труп Крессандо скормили отиджу в зоне 17e, но Азрок сохранил его палец в качестве трофея. Если персонажи желают заполучить кольцо для выполнения своего задания (см. "Поиски Крессандо Рознара"), им придется или убить Азрока или очаровать его так, чтобы он от него отказался или украсть кольцо пока он будет недееспособен. По своей воле военачальник его не отдаст.

Встать на постой. Если персонажи ищут безопасное место для отдыха и находятся в хороших отношениях с Азроком, Луркана приказывает одному из гоблинов проводить их в зону 21i или 21l. После показа персонажам их жилищ, гоблин расскажет где можно купить снаряжение для авантюристов (зона 21a) и пайки (зона 21t).

21o. Детсад Гоблинов

Шум от кричащих детей-гоблинов доносится сквозь потрескавшиеся стены помещения. Внутри, два **босса гоблинов** присматривают за двадцатью гоблинскими детьми (небоевые НПС). Старших детей учат запугивать младших, помыкать ими и бранится. Даже если прозвучит сигнал тревоги, боссы гоблинов останутся с малышнёй.

Безделушки. Повсюду разбросаны сломанные игрушки. Тщательный поиск поможет найти неповрежденную безделушку (сделайте бросок по таблице Безделушки в главе 5 *Руководства Игрока*).

21p. Арочные Врата на Уровень 6

В западной стене заброшенного помещения находятся арочные врата ведущие на уровень 6 (см. «Врата»). На замковом камне арки высечен вирмлинг золотого дракона с раскрытой пастью. Правила прохода этих врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, когда в драконью пасть будет вставлен драгоценный камень стоимостью не менее 100 зм, вставка камня оживляет драконью голову и её челюсти захлопываются (разрушая камень).
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 36c на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

21q. Морг

Девять дроу-**зомби (zombies)** стоят совершенно неподвижно посреди забитого паутиной и строительным мусором помещения. Зомби подчиняются Прита Крипе (см. зона 21м) и атакуют любого подошедшего слишком близко.

21r. Жилище Азрока и Лурканы

Перед дверью в помещение стоит измученный **гоблин** Соленый Нос, прозванный так из-за белых веснушек на широченном носу. Он страдает от трех уровней истощения, и пытается удержать из последних сил дрожащими руками, вертикально 10-футовый флагшток со знаменем Азрока: кровавом отпечатком руки внутри полого красного треугольника на желтом фоне.

Луркана использует знамя в качестве наказания; она заставляет непослушных или неумелых подчиненных стоять с ним у входа часами или даже днями напролет без еды и воды. Соленый Нос уронил тарелку с едой Азроку на колени и теперь в страхе, что проводит здесь последние дни своей жизни. Он проникается доверием к пожалевшим его персонажам и рассказывает им где что искать во Владении Азрока. Если персонажам нужна информация, Соленый Нос предлагает им поговорить с Притой Крипой, необычным существом жившим в Стромкулдуре ещё до появления здесь гобликоидов (см. зона 21m).

В помещении пусто, за исключением большой кровати, накрытой мехами. Азрок и Луркана приходят сюда лишь для отдыха.

21s. Военная Казна Азрока

Перед дверями стоят два **хобгоблина**, по одному перед каждой дверью.

Здесь когда-то было святилище дварфийских богов, теперь же это сокровищница Азрока. В помещении следующие особенности:

Разбитые идолы. Десятки каменных статуй дварфийских божеств были свалены со своих оснований на пол и разбиты.

Алтарь. У западной стены стоит покрытый засохшей кровью невысокий алтарь. Вокруг него сложены короткие мечи дроу, их ручные арбалеты, щиты и черепа.

Статуэтка. На вершине алтаря установлена вырезанная из кроваво-красного камня 7-дюймовая статуэтка Маглубиета, бога войны гобликоидов, но не имеющая никакой ценности.

Сундуки. По бокам от алтаря два незапертых железных сундука с сокровищами (см. "Сокровище" ниже).

Ограбление сокровищницы Азрока лишит военачальника средств, необходимых для обеспечения лояльности его войск. Новость об этом заставит большинство багбиров и гоблинов, а также половину хобгоблинов, покинуть Владение Азрока и перебраться в Порт Черепа в качестве наёмников.

Сокровище. В одном из сундуков находится 180 зм, 450 см и 600 мм. В другом - дварфийский медный рожок для усиления слуха (1 зм), позолоченный подсвечник в виде огненной колонны (25 зм), три обсидиановых скарабея с эмблемой дома Авриндар (по 25 зм каждый) и закупоренный калебас с *зельем дружбы с животными (potion of animal friendship)*.

21t. Пайки

На раскрашенной деревянной вывеске, установленной над дверью помещения, изображен гоблин грызущий бутерброд с крысятиной. Внутри три **гоблина** заняты сбором пайков, состоящих из запеченных грибов, крысиного

вяленого мяса, лепешек из сухого мха и других подземных съестных припасов. Пайки хранятся на полках, и посетители могут приобрести небольшой сверток, вмещающий суточный рацион пайков за 5 см.

Сокровище. Вырученный средства гоблины хранят в маленьком деревянном сундучке. Монеты переправляются в военную казну Азрока (см. зона 21s) в конце каждого дня. В данный момент в сундучке 35 см.

22. ПОСАДКИ БОЧКОНОЖЕК

Споры. В воздухе висят облачка безвредных и тускло светящихся спор.

Грибы. В пещере находятся крупные участки высаженных грибов-бочконожек (см. «Бочконожки»).

Садоводы. За посадками ухаживают три **гоблина**. Они убивают пауков, крыс и других заражающих грибы паразитов. Гоблины уклоняются от любых столкновений с авантюристами.

23. ПУТЬ В ПОРТ ЧЕРЕПА

Ослабленный боями с дроу, Легион Азрока теперь опасается и вторжения из Порта Черепа. Для отслеживания возможных проблем, Азрок поставил здесь часовых.

23a. Пещера Рябькоры

Стража. В 20-ти футовой в высоту пещере несут стражу пять **хобгоблинов**.

Грибы. За северную стену цепляется гриб-нарост, напоминающий массу гниющей плоти. Гриб называется рябькора (см. "Рябькора").

Когда персонажи приближаются к Владению Азрока (зона 21) с юга, хобгоблины спрашивают что за дела привели их сюда, и позволяют пройти, если намерения группы не враждебны. Если в группе есть один или несколько дроу, хобгоблины атакуют. Персонажи, уходящие из Владения Азрока, не подвергаются допросу, но их предупреждают, чтобы они не вредили грибам-визгунам в зоне 23b.

23b. Недозрелые Визгуны

Конусообразная крыша. У огромной пещеры конусообразная крыша, её центральная точка находится в 50 футах над головой.

Споры и посадки. В воздухе полно безвредных, тускло светящихся спор, образующих облака вокруг посаженных грибов и лишайников.

Визгуны. Среди множества других грибов посажены и четыре Маленького размера (3 фута высотой) гриба-**визгуна** с 7 (2к6) очками здоровья у каждого, их местоположение отмечено звездочками на карте 3.

Персонажи, встречавшиеся с визгунами ранее, заметят подрастающие грибы в пещере успешной проверкой Интеллекта Сл 11 (Природа) или Мудрости (Восприятие). Визгуны издают пронзительные вопли, когда существо или яркий свет приближается к ним на расстояние 30 футов, чем предупреждают стражников в зоне 23a.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если силы Дома Авриндар побеждены, а Легион Азрока остается, гобликоиды восстановят и укрепят свои утраченные во время конфликта пещеры (зоны с 18 по 20). Если произойдет обратное и уничтожен будет Легион Азрока, дроу забирают под свой контроль остальную часть Стромкулдура. Если побеждены обе фракции, уровень становится свободным для исследователей из Порта Черепа.

Удачное развитие событий для Легиона Азрока - временное явление, так как все больше гоблиноидов Азрока попадают под влияние Занатара. Как только бехолдер имплантирует пожирателей интеллекта в черепа Азрока и Ларканы, он будет использовать Легион Азрока в качестве живого щита для предотвращения продвижения дроу в Порт Черепа. Морские ведьмы объединяют силы с Занатаром, чтобы сдерживать дроу на расстоянии от уровня реки Саргаут.

Порт Черепа - мрачный, жестокий форпост цивилизации, где искатели приключений могут пополнить запасы и отдохнуть. Лишь немногие обитатели поверхности имеют представление о том, как достичь этого темного отражения Глубоководья, поэтому любые упоминания о Теневом порте сродни слухам и это полностью устраивает его обитателей.

ДОСТУП В ПОРТ ЧЕРЕПА

Ниже представлены пути, по которым искатели приключений могут прибыть в Порт Черепа.

ЧЕРЕЗ ПОДГОРЬЕ

Порт Черепа соединяется с 3-м уровнем Подгорья подземной рекой Саргаут и пятью извилистыми подземными ходами: Перевал Упокоённых Нищих, Проход Теней, Туннель Паропад, Щель Таглата и Шепчущий Лаз. См. карты 25 и 26 ниже для определения местоположения этих путей.

ЧЕРЕЗ МОРСКИЕ ПЕЩЕРЫ

В Порт Черепа можно попасть путешествуя по сети естественных пещер и магических шлюзов, начинающихся от Южноморских Пещер у берегов Глубоководья и тянущихся до реки Саргаут, текущей в глубинах горы Глубокая Вода. Грохот бьющихся волн и иззубренные скалы создают проблемы для навигации в самых удаленных из этих подтопленных пещер. Десятки кораблей в прошлом потерпели внутри кораблекрушение, их разбухшие корпуса стали домом для морских ведьм, водяных и других обитателей моря.

Водная стихия успокаивается по мере продвижения вглубь горы за счёт того, что серия магических шлюзов контролирует уровень воды. Суда постепенно спускаются на сотни футов, и в конце попадают в обширную пещеру, с гладким каменным причалом-стеной, который поднимается на 10 футов над поверхностью. Над причалом нависают частично разрушенные останки подъёмника высотой в десять этажей. Эта штуковина была разработана для того, чтобы поднять практически любого размера судно, перенести его над причалом и опустить его вниз на 100 футов с другой стороны в воды реки Саргаут. Порт Черепа находится всего лишь в нескольких сотнях ярдов дальше по течению подземной реки. Время и заброшенность превратили подъёмный механизм в нерабочее состояние, что не позволяет крупным кораблям добраться до Теневого порта. Многие жители Порта Черепа желают его восстановить, но им не хватает взаимного доверия и сотрудничества, необходимых для успеха такого проекта. Отсутствие возможности подъема и спуска, однако не мешает всяким гнусным типам при помощи обычных канатов переправлять через барьерную стену гребные шлюпки и другие небольшие суда.

ОБЩИЙ ОБЗОР

Порт Черепа занимает огромную пещеру и разбит на три уровня: нижний, средний и верхний уровень. Каменный мост соединяет южную часть города с островом, вокруг которого текут медленные воды реки Саргаут. Остров называется Остров Черепа, на нём находится крепость в которой размещён гарнизон приспешников криминального лорда, известного как Занатар.

ЧТО ТУТ?

Теневой порт на протяжении многих лет был населён или оккупирован дуэргарами, дроу, дварфами, безумными магами, работорговцами и пиратами. В настоящее время город находится под властью Занатара, который превратил заброшенное поселение в убежище своей преступной организации. (Сам бехолдер обитает в подземелье под Портом Черепа, которое представлено в *Глубоководье: Ограбить Дракона*.)

Лишь у немногих обитателей города есть постоянное место жительства в Теневом порту, и большинство местных предприятий в настоящее время закрыто. Те, кто продолжают вести здесь свой бизнес, платят Занатару за защиту. Авантюристы найдут в городе еду, выпивку, приют и припасы, а возможно и быструю смерть, если настроят против себя местных жителей.

Пламенные Черепа

Тринадцать древних **пламенных черепов** считают Порт Черепа своим логовом. Это сущности, которые защищали город с момента его основания, являются всем что осталось от Анклава Саргаут, древнего поселения волшебников-нетерезов. Пламенные черепа считают себя настоящими правителями Порта Черепа, но они потеряли связь с реальностью, их умы скитаются в прошлом не замечая вокруг настоящего. Они редко идут на общение и когда это происходит, предпочитают говорить на мертвом языке.

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСТРОВА ЧЕРЕПА

Все расположенные на Острове Черепа строения отмечены на карте 24. Особенности острова следующие:

- Остров находится в середине большой куполообразной пещеры, максимальная высота от уровня воды до потолка около 120 футов..
- В центре острова каменная крепость, окруженная стенами высотой в 20 футов. Двухэтажные, 30-ти футов высотой башни с бойницами, баллистами и огненными пушками расположены по всей стене на неравномерном расстоянии друг от друга.
- Скальная колонна естественного происхождения поднимается из сердца крепости и упирается в потолок пещеры. (для дополнительной информации о ней см зону 9.)

1.МОСТ ПРОЛЁТЫ ВО МРАКЕ

Остров и город соединяет арочный каменный мост, его средний 30-футовый пролет сконструирован с возможностью обрушения. Если одновременно потянуть два каменных рычага (на каждый по действию) укрытых в южной части моста, это спровоцирует обвал мостового пролёта. Персонажи, исследующие южный край моста, могут обнаружить эти рычаги и выяснить их предназначение при помощи проверки Сл 20 Мудрости (Восприятие).

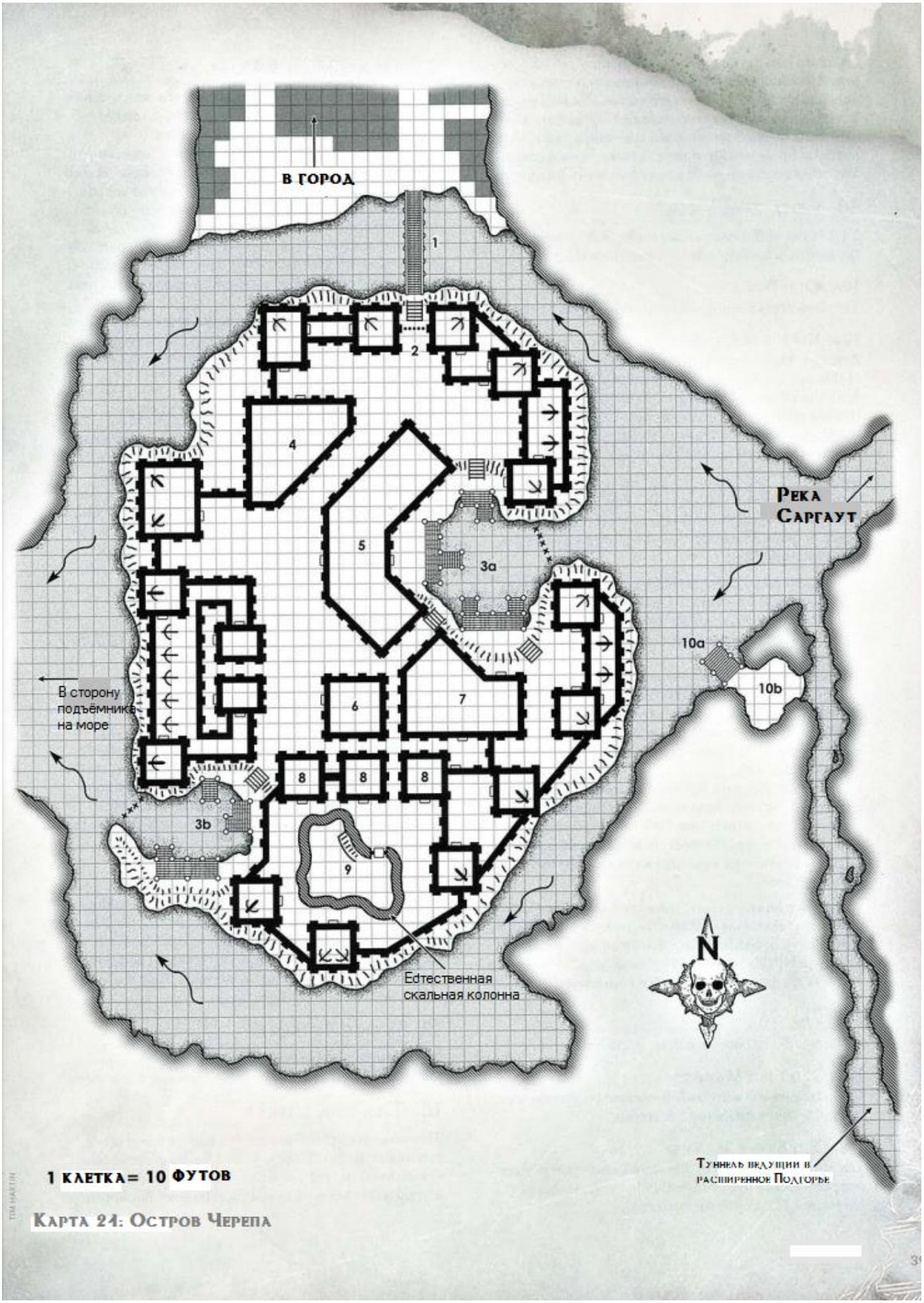
Арсенал Острова Черепа

Крепость Острова Черепа оснащена баллистами и огненными пушками. Прежде чем использовать этот тип оружия, его нужно зарядить и нацелить. Требуется одно действие для заряжания, ещё одно действие для прицеливания, и ещё одно для выстрела. Каждая баллиста или огненная пушка - это Большого размера объект с КД 15, 50 очков прочности и иммунитетом к яду и психическому урону.

Баллиста - это огромный арбалет, стреляющий тяжелыми болтами. Огненная пушка - это громоздкое механическое сооружение, швыряющее бочки с алхимическим огнём взрывающиеся при ударе о поверхность.

Баллиста. Атака оружием дальнего боя: +6 к попаданию, дистанция 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3к10) колющего урона.

Огненная пушка. Атака оружием дальнего боя: +4 к попаданию, дистанция 60/240 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего удара плюс 17 (5к6) урона огнём с возгоранием цели. Находясь в огне, цель получает 3 (1к6) урона огнём в начале каждого своего хода. Существо может сбить огонь и не получать более от него урон, погрузившись с головой в воду или истратив действие на проверку Ловкости Сл 10 для тушения пламени.



Карта 24: Остров Черепа

2. ГЛАВНЫЕ ВРАТА

Основной вход в крепость защищен крепкими железными воротами. Открывающие и закрывающие их лебёдки расположены в боковых сторожевых башнях.

3. ГАВАНИ

На острове есть две естественные, глубиной в 60 футов, гавани (зоны 3a и 3b) с полусгнившими деревянными пристанями. Вдоль входного устья каждой установлены стальные буры, которые приводятся в движение при помощи ржавых железных цепей, соединенных с лебедками в башнях по обе стороны от гаваней. Поднимающийся бур пробивает корпус входящего корабля, нижние палубы затопляются и корабль тонет.

4. БАРАКИ ДУЭРГАРОВ

В двухэтажном здании квартируются десять **дуэргаров (duergar)**.

5. КАЗАРМЫ ЛЮДЕЙ

Трехэтажное сооружение возвышается над северо-восточной гаванью (зона 3b). В нём размещены семьдесят **головорезов** людского сословия.

6. ПУСТАЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Гильдия Занатара разграбила двухэтажное здание арсенала после взятия крепости под свой контроль. Внутри ничего нет.

7. БАРАКИ БАГБИРОВ

В двухэтажном каменном здании живут шестьдесят **багбиров**.

8. БАШНИ ГОРГУЛИЙ

Двенадцать **горгулий (gargoyles)** сидят на зубчатых стенах этих трехэтажных каменных башен (по четыре на каждой башне).

9. БАШНЯ СЕМИ ПЕЧАЛЕЙ

Помещения на шпиле башни занимает командующий крепостью, полуогр Сундет и его верховая **виверна (wyvern)**. Сундет - ужасный, ростом в 8 футов, полуогр-**чемпион** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Сундет - хаотично-злой.
- Он обладает следующими расовыми чертами: Большой размер, тёмное зрение на 60 футов. Говорит на Общем и языке Гигантов.

Башня в виде колонны сужается посередине (в том месте где много лет назад встретились сталактит и сталагмит) и затем упирается в крышу пещеры. Широкие внешние карнизы оборудованы поручнями, входная дверь оббита железом и при открывании издаёт ужасный визг, предупреждая обитателей шпиля.

В вырезанных внутри колонны помещениях ранее находилась семиэтажная тюрьма, представляющая собой не имеющие окон камеры пыток, соединенные друг с другом пробитыми в камне лестницами. Последователи Ловиатар использовали башню для пыток заключенных и рабов, в стены до сих пор вмурованы скобы кандалов, среди разбитых и поломанных дыб, шипованных клетей и других пыточных приспособлений раскиданы ржавые цепи и наручники.

10. ЛОГОВО КУО-ТОА

На востоке от острова с крепостью находится старый причал который словно деревянный язык ведёт в пасть сырой и влажной пещеры.

10a. Старый Причал

Причал скрипит и потрескивает, но вполне безопасен.

10b. Пещера Куо-Тоа

Голодный **куо-тоа (kuo-toa)** Хлул скрючился в середине пещеры. Если персонажи попробуют его накормить, Хлул сначала всё съест, а затем нырнёт в Саргаут, но через несколько минут вернётся закутанным в *плащ ската (cloak of the manta ray)*, который он снял с мертвого искателя приключений, и отдаст его персонажам, тем самым отблагодарив их за помощь.

ИССЛЕДОВАНИЕ ГОРОДА

Все расположенные в Порту Черепа строения отмечены на картах 25 и 26. Основные особенности города следующие:

- Всё вокруг выглядит пришедшим в упадок. Соприкасающиеся стенами здания из дерева и камня выстроены друг на друге, создавая при этом три уровня: нижний уровень (называемый уровнем улиц), средний уровень и верхний уровень.
- Безымянные проходы извиваются по городу на уровне улиц. Над этим лабиринтом проложена путаница узких мостков, построенных из мачт и досок с потерпевших крушение кораблей. Останки старого такелажа использованы для подвешивания этих скрипучих подмостков.
- Потолок 90-футовой в высоту пещеры усеян лесом сталактитов.
- Большинство фонарей, которые когда-то освещали Порт Черепа, давно пропали, превратившись в ржавую труху или были украдены ворами. Обитатели носят свои собственные источники света или полагаются, если оно есть, на тёмное зрение. Пламенные черепа, когда они дрейфуют через город, издалека частенько ошибочно принимаются за качающиеся факелы.

В городе нет универсальных лавок, и некоторые товары, которые легко купить в Глубоководье, здесь просто не доступны. Цены в Порту Черепа в пять раз выше, чем обычно. Если НПС обладающий именем не имеет стат-блока, то считается что он **обыватель**.

11. СТАРЫЙ РЫНОК

Запущенная, мрачная площадь на открытом воздухе.

11a. Старый Рыбный Рынок

Закрытые магазины и склады окружают заброшенный рынок, усеянный пустыми лотками для рыбы.

11b. Старый Рынок Рабов

Магазины, окружающие этот заброшенный невольничий рынок, кажутся пустующими. Однако, дальнейшее исследование покажет, что один магазин (зона 12) открыт для торговли.

12. УГОЛОК МЕРТВЕЦОВ

Морская ведьма Оливия Отстойник, выглядящая как старуха покрытая улитками и ракушками, продает в этом обветшалом и тесном магазине дюжину людей-зомби.

"Они отлично подходят для ловушек!"- говорит она со смешком. В качестве платы за каждого **зомби** она требует крошечный пузырек с кровью покупателя и три волоска с его головы. Подстричься и уколоть палец можно при помощи её ржавых железных ножниц. После поглощения платежа Оливия получает врожденную способность колдовать заклинание *восставший труп (animate dead)* один раз в день в течение следующих трех дней.

У каждого зомби на шее завязана петлёй верёвка. Персонаж, купивший зомби, должен вести его за неё, в противном случае зомби стоит на месте и не двигается.

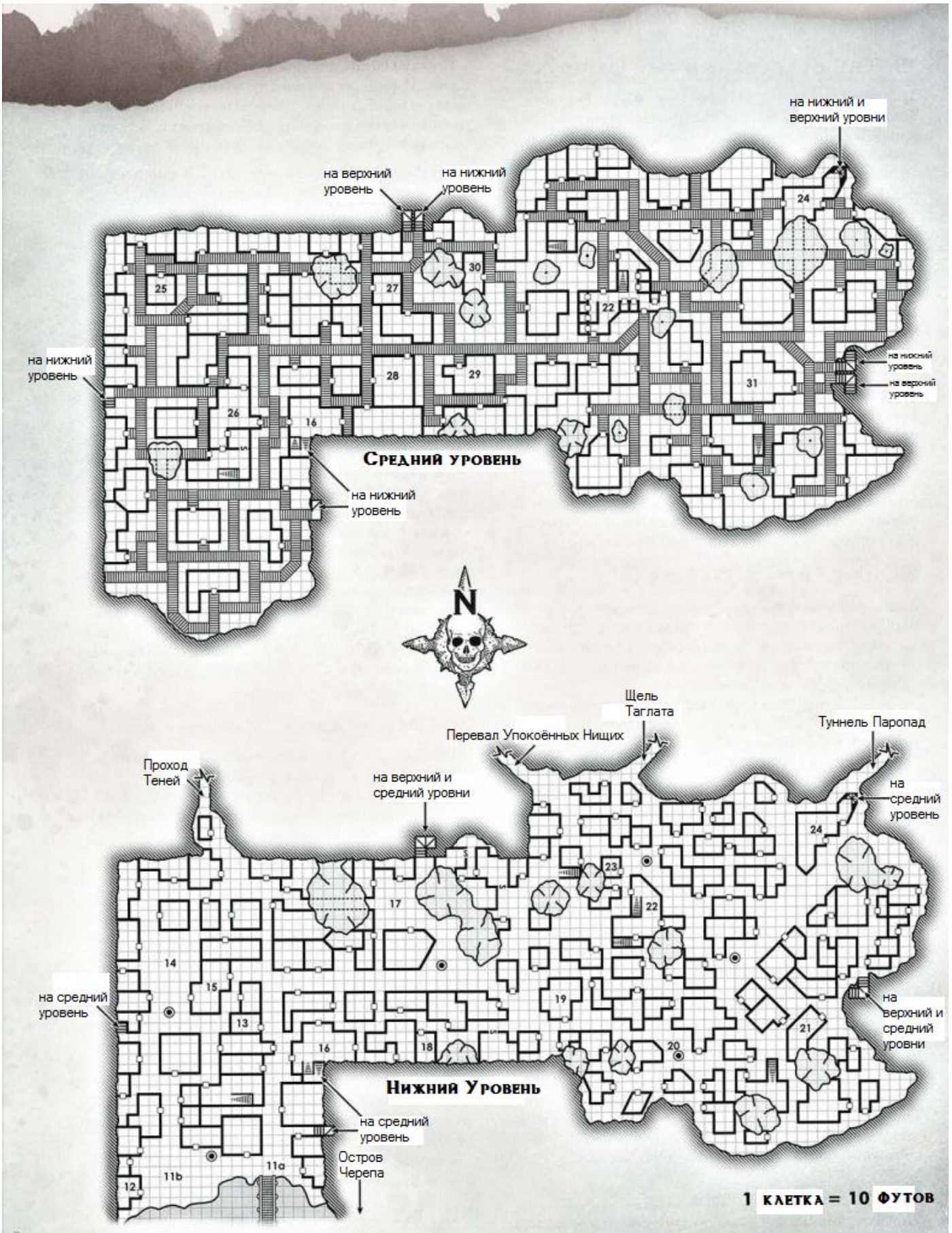
13. ЛОМБАРД ВИННОЙ КАПЛИ

Заведует магазином жизнерадостная скальная гномка Кристалин, она племянница предыдущего владельца ломбарда, Винной Капли, который умер от старости несколько лет назад.

Кристалин скупает пригодные для повторного использования товары у посетителей по обычной цене (как указано в *Руководстве Игрока*). Если персонажи хотят приобрести у неё немагический предмет, то шанс что такой предмет есть на складе у Кристалины равен 10%. Все товары продаются в пять раз дороже обычной цены.

14. ПЛОЩАДКА ГЛАШАТАЕВ

Заваленная мусором городская площадь. Почти все окружающие её здания заброшены.



Карта 25: Средний и Нижний уровни Порта Черепа

TIM HARTIN

15. ЧЕРНАЯ КРУЖКА

Владеет этой убогой одноэтажной забегаловкой, суровый толстяк Друн, **дуэргар** из клана Чёрных Камней, работающих на Занатара. Из темных углов следят за порядком два **минотавра (minotaurs)**, всегда готовые выкинуть вон особо буйных завсегдатаев. Между стропил под потолком парит **наблюдатель (spectator)** обеспечивая дополнительную безопасность.

Друн наливает только местное алкогольное пойло - Змеева Моча, по 2 см за кружку. Другую выпивку и еду здесь не подают.

16. ВИНОКУРИЯ ГЮДДА

Винокурия дварфов расположена в трехэтажном каменном здание с провисшей крышей. Хозяин, щитовой дварф Гюдд, производит креплёное вино Янтарный Джек, горький эль Козлиная Голова и мутную алкогольную дрянь Змеева Моча. Стоимость 5-ти галлонной бочки: Янтарный Джек 20 зм, Козлиная Голова 10 зм и Змеева Моча 5 зм.

17. СКВЕР ЧЕРЕПА

Пустующие здания окружают площадь, несколько железных клеток для осужденных болтаются на деревянных мачтах виселиц.

18. РУНДУК

Раньше в этом магазине продавали сундуки, ящики и другую деревянную тару, но сейчас он закрыт. Его владелец, щитовой дварф Тор Серое Пятно,остался без мозгов после встречи с иллитидом, которого, предположительно, все еще можно свободно встретить в Порту Черепа.

19. БУТЫЛЬ И ДРАКОН

Эта таверна из дерева и камня находится в паре шагов от Черной Кружки (зона 15). Хозяйка бара женщина-полудроу Калал Кладдани. Её любимое приветствие для посетителей: «Какого яду тебе?»

Калал прибрала в свои руки таверну после того, как ее прежние владельцы сбежали из города. У неё есть два вида местной выпивки: вино Янтарный Джек (8 см за стакан) и эль Козлиная Голова (4 см за бутыль), а также несколько припрятанных под стойкой бара редких видов алкоголя.

Если персонажи подкинут ей несколько монет, Калал с удовольствием поделится с ними информацией о других обитателях и заведениях Порта Черепа. Она воображает себя хранительницей секретов и может рассказать один или два персонажам, которым доверяет (см. приложение С).

20. РЫНОК ЖАТВА ТЬМЫ

Здесь **дуэргарами** (1к6 для определения кол-ва торговцев) продаётся пища, добываемая в Подземье. У каждого дуэргара есть телохранитель-**веркрыса**.

21. МЕЧ И СЕКСТАНТ

Пара сильных сердцем халфлингов Олеандр и Уилл покупают и продают в этом скромном магазинчике карты. Они горят желанием приобрести точные карты Подгорья.

22. ЖИВОТЫ И ПОДТЯЖКИ

Угрюмый, неразговорчивый тифлинг по прозвищу Тихий управляет последней оставшейся гостиницей Порта Черепа, при этом шпионя за гостями для Занатара. Гостиница - ветхое строение с окнами, настолько заляпанными грязью, что практически непрозрачны. Тихий сдаёт спальные комнаты за 5 зм в сутки.

В подвале гостиницы есть секретная дверь, для обнаружения которой требуется успешная проверка Мудрости Сл 15 (Восприятие). За секретной дверью начинается ведущий на запад туннель и через 300 футов приводящий к убежищу Занатара (подробности см. *Глубоководье: Ограбить дракона*).

23. ПЕРНАТАЯ КРЫСА

Эльвира Снежновенная, почтеннейшая полуэльфийка и шпионка арфистов, управляет этим одноэтажным зоомагазином. У Эльвиры можно приобрести: летучую мышь (5 мм), кошку (5 см), лягушку или жабу (5 мм), гигантского огненного жука (25 зм), гигантскую крысу (10 см), ящерицу (5 мм), обычную крысу (5 мм), паука (5 мм) и кровопийцу (stirge, 10 см).

Карта 26: Верхний уровень, Порт Черепа

24. ЛИТЕЙКА ТАГЛАРА

Одно из самых уродливых сооружений Порта Черепа это каменный занимающий четыре этажа литейный цех. Внутри кузнецы-**дуэргары** под командованием жестокого надсмотрщика-дуэргара Таглара из клана Зандорн производят пользующееся спросом оружие, доспехи и инструменты.

25. НОЧЛЕЖКА ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Здание, бывшее когда-то захудалой таверной, теперь является бойцовской ареной, где можно решить возникшие разногласия с помощью кулачного боя, в то время как зрители будут делать ставки на его исход.

26. КЛУБ ВВЕРХ КИЛЕМ

Двухэтажный бордель был закрыт после Магической Чумы и никогда больше не открывался. Теперь используется Жентаримом в качестве убежища.

Босскин Горрб, слепой тифлинг, **шпион**, глава Жентарима в Порту Черепа. Он использует летающих змей, чтобы доставлять сообщения своим подчиненным. Если персонаж(и) являются членами Жентарима и могут это доказать, Босскин предлагает им свою помощь следующими способами:

- Разрешает отряду использовать бордель в качестве убежища и отдыхать в нём столько, сколько им нужно.
- Использует одну из своих летающих змей для доставки сообщения любому в Глубоководье от имени группы.

27. ОТРАВЛЕННОЕ ПЕРО

В настоящее время Порт Черепа не нуждается в услугах опытного фальсификатора по части поддельных документов, поэтому новая хозяйка Отравленного Пера Тассельгрин Велдарн делает деньги на посетителях, спешащих срочно покинуть город.

«Тас» - пожилой **архимаг (archmage)**. Ее секрет в том, что она и Халастер друзья. Безумный Маг примерно раз в месяц заявляется к ней в гости на чаепитие, и она узнаёт от него последние новости и сплетни. Когда Халастер и Тассельгрин вместе, они ведут себя как старая супружеская пара.

Если персонажи приходят к ней с желанием быстро покинуть Порт Черепа, Тассельгрин предлагает сколдовать заклинание *круг телепортации (teleportation circle)*, но требует вперёд оплату по 50 зм за каждого. Она знает где находится другой круг телепортации в Глубоководье (на чердаке сиротского приюта в Портовом Округе) и отправляет туда персонажей, если они не предложат свой вариант расположения круга телепортации.

Халастер наложил чары на заведение Тассельгрин, которые позволяют ей (и только ей) колдовать *круг телепортации* в пределах здания, игнорируя ограничение, которое Подгорье оказывает на такую магию (см. "Изменения Магии").

28. ЛОВУШКИ ДВУХБОРОДОГО

В одноэтажном здании находится мастерская щитового дварфа Торвина Две Бороды, изготовителя ловушек и изобретателя работающего на Занатара. Однако он бывает здесь редко, так как Занатар постоянно находит для него задания вне городских стен. (Для получения дополнительной информации о Торвине, см. *Глубоководье: Ограбить Дракона*.)

29. ЩЕДРОСТИ САРГАУТ

Братья Дарум и Дурам Газы, щитовые дварфы, продают здесь барахло, выловленное из реки Саргаут. Существуют 50-процентная вероятность, что магазин закрыт, а братья ушли на отлов трофеев.

30. ФОНАРИ СВЕТА

Андериан Сумеречный, старый полуэльф с длинной белой бородой, продает фонари. Надежды и мечты Андериана не сбылись и бремя прожитых годов пригасило жизненный блеск его глаз.

Он носит на шее кулон *ведьмин глаз (hag eye)*, подаренный ему морскими ведьмами реки Саргаут (см. зону 10c, уровень 3). Ведьмы платят ему за ношение кулона, при помощи которого они следят за прибывающими в Порт Черепа.

Если персонажам нужно масло для фонарей, Андериан направляет их в Залитый Кувшин (зона 33).

31. КРЕПОСТЬ ДАЛАГОРА

Далагор был злым воителем, окружавшим себя некромантами и нежитью. Он и его приспешники были уничтожены и изгнаны во время Магической Чумы, оставив после себя мрачный трехэтажный каменный особняк, который захватили Арфисты и превратили в своё убежище.

Фелракс, **маг**-драконорожденный с чешуйками цвета меди, присматривает за особняком. Заговор *свет (light)*, наложенный на его посох, позволяет Фелраксу видеть в темноте. Если персонаж(и) являются Арфистами, Фелракс предложит им свою помощь следующими способами:

- Разрешает отряду использовать особняк в качестве убежища и отдыхать в нём столько, сколько им нужно.
- Если персонажам нужно срочно покинуть Порт Черепа, он подскажет, что Тассельгрин Велдарн (зона 27) имеет доступ к кругу телепортации и просит 50 зм с каждого за его использование.

32. ШУТКИ ДУМАТОЙНА

Ярра Урмбальт, **дуэргар**, оценивает драгоценные камни за фиксированную плату в 20 процентов от их стоимости. Ее заведение представляет собой одноэтажное, неприглядное каменное здание.

33. ЗАЛИТЫЙ КУВШИН

Склад построен на другом здании, которое начинает разваливаться от возраста. В результате его стены слегка покосились на восточную сторону. Внутри мужчина, называющий себя Гарритом, продает фляги с маслом по 5 см за каждую и бочки со смолой по 2 зм за штуку.

Пять лет назад **доппельгангер** убил Гаррита и принял его личность избавившись от тела. Доппельгангер доволен своим бизнесом и без колебаний платит Занатару за его защиту.

34. ЛАСКИ БЕЛЛАДОННЫ

В витрине этого магазина выставлены различные травы, эликсиры, флаконы с ядом и корзины с лекарственными грибами. Внутри магазина расставлено еще большее количество данного товара, всё промаркировано и имеет свой ценник. Аптекарша Белладонна - нежить (используйте статистику **мумии (mummy)**), которая выглядит как иссохшая старуха, одетая в рваную черную мантию.

35. В ГЛОТКЕ ЧЕРВЯ

Единственный ресторан в городе расположен в выдолбленных внутренностях окаменевшего лилового червя. Однако питание и обслуживание в нём резко ухудшилось, после того как Занатар назначил нового управляющего, безжалостного **дуэргара** Гарза из клана Черных Камней.

Гарз составил меню из того, что находят в Подземье его **кобольды (kobolds)**, и рассчитывает что посетители будут это есть. В обычное меню входит: засахаренные головки кровопийц, суфле из гусениц (ползающих падальщиц), рагу из фламфа и горячий пирог с грибом-визгуном. В качестве выпивки предлагается местный эль - Змеева Моча, поставляемый с городской винокурии (зона 16). Обед с выпивкой обойдётся в 5 см с персоны.

36. УКРЫТИЕ ТАНОР'ТАЛ

Вырезанная дроу дома Танор'Тал, эта цитадель напоминает перевернутого паука, который нависает над остальной частью Порта Черепа, как великий темный бог. В скрытых полостях внутри головы, грудной клетки и живота паука находятся жилые помещения без окон, кругом толстые нити паутины и множество **гигантских пауков**. Городские обитатели избегают этого места, что делает его отличным убежищем, если перебить всех пауков. Уйдя из города, дроу не оставили здесь ничего ценного.

Уровень предназначен для четырех персонажей 8-го уровня и содержит достаточно опыта, чтобы продвинуть группу на полпути к 9-му уровню. В Извилистых Пещерах обитает аболет, являющийся легендарным монстром. Прежде чем начать игру на этом уровне подземелья, просмотрите запись "Аболет" в *Бестиарии*, для того чтобы понимать как эффективно отыгрывать этим монстром.

КТО ТУТ?

За контроль над уровнем идёт борьба между аболетом и племенем куо-тоа. Дроу дома Авриндар пристально наблюдают за конфликтом, ожидая того кто в нём одержит верх, прежде чем сделать какие-либо собственные шаги. Остальные различные представители Подземья соперничают лишь за собственное место в этих пещерах.

АБОЛЕТ

Аболет Иллун вместе со своими питомцами чуулями и рабами троглодитами, изгнав куо-тоа, захватил озеро в пещере (зону 16). Его присутствие испортило экологию подземной реки, убивая рыбу и других её обитателей, обеспечивающих пропитание для куо-тоа. Иллун планирует подчинить себе весь уровень в качестве первого шага к контролю над всем Подгорьем, а затем и Глубоководьем.

Аболет редко покидает свое водное логово и для пленения новых рабов полагается на своих слуг.

ДОМ АВРИНДАР

Отряд дроу, возглавляемый жрицей Лолс отсиживается в зонах 11 и 12. Он подчиняется Т'риссе Авриндар с уровня 3 и готовится к тому, чтобы бросить вызов победившему в продолжающемся конфликте между аболетом и куо-тоа. Дроу контролируют доступ к одним из нескольких магических врат этого уровня.

КУО-ТОА

Обитающие здесь куо-тоа были вытеснены аболетом из своих гнездовий (зона 24) и из пещеры с озером (зона 16). Они укрылись в зонах 20 и 21, пока их верховный жрец, Нулгалуп, создает образ нового божества. Верховный жрец надеется, что бог оживет и уничтожит аболета. В процессе создания идола для божества Нулгалуп использует случайным образом выбранные предметы и части тел различных существ.

Куо-тоа не доверяют дроу и нападают на них как только заметят, но они терпимо относятся к авантюристам, согласившимся помочь им оживить отвратительного бога Нулгалупа или готовыми сразиться в битве с аболетом.

ГРИБЫ

Северо-западные пещеры (зоны с 1 по 7) содержат многочисленные виды грибов. Многие из этих грибов съедобны или обладают полезными свойствами. Виды грибов, обнаруженные на этом уровне и в других местах Подгорья, включают следующее.

Бочконожки

Бочконожка – это бочкообразный гриб, содержащий внутри себя свежую воду, добываемую из него при помощи надрезов. Одна бочконожка содержит 1к4 + 4 галлона пресной воды. Оболочка гриба даст 1к6 + 4 фунта пищи.

Синешляпки

Называемый «пшеницей Подземья», синешляпник - это высокий, тонкий гриб с ярко-синей колоколообразной шляпкой. Хотя синешляпник сам по себе несъедобен, его споры можно размолоть для получения калорийной, безвкусной муки. Выпекаемый из этой муки хлеб, известен как споровый хлеб или синий хлеб. Одна буханка из такого хлеба эквивалентна 1 фунту пищи.

Рябькора

Рябькора – полкообразный, растущий пластами гриб, напоминающий массу гниющей плоти, но он на удивление съедобен. Хотя его можно употреблять и сырым, но жареный он гораздо вкуснее. Один пласт рябькоры даст 1к4 + 6 фунтов пищи.

Тиммаск

Известный как «дьявольский гриб», тиммаск - это поганка в 2 фута высотой с оранжевыми и красными полосами на бежевой шляпке. Сбивание или уничтожение тиммаска приводит к тому, что он выпускает облако ядовитых спор в радиусе 15 футов. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Сл 14 Телосложения или будут отравлены. Отравленное таким образом существо, находится под эффектом заклинания *смятение [confusion]* длительностью в 1 минуту. Состояние отравления закончится вместе с окончанием эффекта заклинания.

Триллимак

Триллимак - гриб, достигающий высоты от 4 до 5 футов с широкой серо-зеленой шляпкой и светло-серой ножкой. Кожистую поверхность шляпки можно срезать, зачистить и после использовать для рисования карт, шитья шапок и создания свитков (её поверхность хорошо впитывает краски и чернила). Ножку чистят, замачивают в воде на 1 час, а затем высушивают и используют в пищу вместо хлеба. Каждая ножка триллимака даст 1к6 + 4 фунта пищи.

Язык Безумца

Язык безумца с виду похож на большой размером язык человека. Хотя он и съедобен, но не имеет никакой питательной ценности. Съевшее этот гриб существо, должно преуспеть в спасброске Сл 12 Телосложения или будет озвучивать вслух все свои мысли в течение следующего часа. Эффект можно прервать, использовав заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобную магию.

Зархвуд

Зархвуд - гриб, который может вырасти до 40 футов в высоту. Его большие, похожие на зерна, споры съедобны (один экземпляр даст 1к4 + 4 фунта пищи), но гриб более важен по причине своей твердой, похожей на дерево, ножки. Зархвуд - один из немногих источников аналогов древесины в Подземье; он используется для изготовления мебели, тары, мостов, плотов и многих других вещей. Умелые ремесленники используя морилку, шлифовку и полировку, наносят на ножку зархвуда различный орнамент и узоры.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Нижеперечисленные описания локаций привязаны к карте 4. Ответвляющий от реки Саргаут приток, называемой рекой Глубин, протекает здесь по Подгорью и течет дальше, на 5-ый уровень подземелья.

Если не указано иначе, все туннели на уровне в высоту 20 футов, а пещеры от 30 до 50 футов. Большинство полов неровные, покрыты грязью и помётом летучих мышей. Поэтому, из-за мягкого грунта, проверки Мудрости (Выживание) предназначенные для выслеживания существ, делаются с преимуществом.

1. ГРИБНОЙ ЛЕС

Грибы. Поросшие мхом тропы вьются между полянок с крепкими триллимаками и лесом высоченных зархвудов, чьи шляпки достигают 40-футового потолка пещеры.

Прогалины. По всей пещере разбросаны небольшие полянки, где грибы были вырваны из мшистого грунта земли.

Ищущие следы и преуспевшие в проверке Сл 10 Мудрости (Выживание) персонажи, находят несколько больших отпечатков от ноги босого эттина, который регулярно питается растущими в пещере грибами.

2. БАЛаБОЛ

Эттин. В пещере с капающей с потолка водой обитает **эттин**.

Сталактиты. Остроконечные сталактиты усеивают 30-футовый потолок.

Грибы. По всей пещере неравномерно произрастают бочконожки, синешляпки и рябькора.

Головы эттина зовут себя Бал и Бол и они хорошо ладят друг с другом - довольно необычное состояние для эттина. Такое положение вещей результат того, что у эттина уютный дом и нет проблем с питанием. Также рядом обитает дружелюбный сосед - Алхимик (см. зону 4), который обеспечивает БалаБола удобрениями, превращающими воду в бочконожках в мёд. Единственное, чего не хватает БалаБолу в его простой жизни - это полюбоваться сокровищами. Если персонажи предложат ему 50 зм или больше в виде монет, драгоценных камней и блестящих предметов искусства, эттин разрешит им пройти через свои владения и даже собрать нужных им грибов. БалаБол также может рассказать следующую полезную информацию:

- «Люди-пауки» (дроу) живут в пещерах на востоке. Они его новые соседи.
- «Рыболюды» (куо-тоа) и «вонючие ящерицы» (троглодиты) чем-то обеспокоены и шмыгают туда-сюда чаще, чем обычно. (Эттин еще не встречал аболета и ничего не знает о его конфликте с куо-тоа.)
- Вода в реке стала плохой на вкус. (Эттин еще не был отравлен водой, которую аболет осквернил своим присутствием.)

Если персонажи выглядят так, как будто им не помешает дополнительная помощь, эттин предлагает им поговорить с Алхимиком и указывает на восток. БалаБол описывает Алхимика как "умного, красивого мальца с широченной улыбкой."

3. СВЕРХУ СМЕРТЬ

Грибы. По всей пещере растут бочконожки, синешляпки, тиммаски и триллимаки. Между ними извиваются тропки, ведущие к различным выходам.

Пронзатели. Сталактиты покрывают потолок широкого туннеля, ведущего на юг (в зону 5). Среди них скрываются восемь **пронзателей (piercers).**

Любой ищущий следы по пути персонаж, может сделать проверку Мудрости (Выживание). При общем результате 20 и выше, персонаж обнаруживает ведущие туда и обратно следы нескольких багбиров, тролля и крюкастого ужаса.

Персонажи с темнозрением или с источником света, достаточно ярким, чтобы осветить потолок, избегают падающих пронзателей, предполагается что они автоматически держатся подальше от сталактитовых образований. В остальных случаях один пронзатель падает сверху на первое же несущее свет существо, пересекающее пещеру. Вне зависимости от того попадет он или нет, пронзатель не может атаковать снова, пока не совершит долгий, медленный подъем обратно к потолку пещеры. После того, как упадёт первый пронзатель, станет понятно, что нужно избегать сталактитовых образований на потолке пещеры.

4. АЛХИМИК

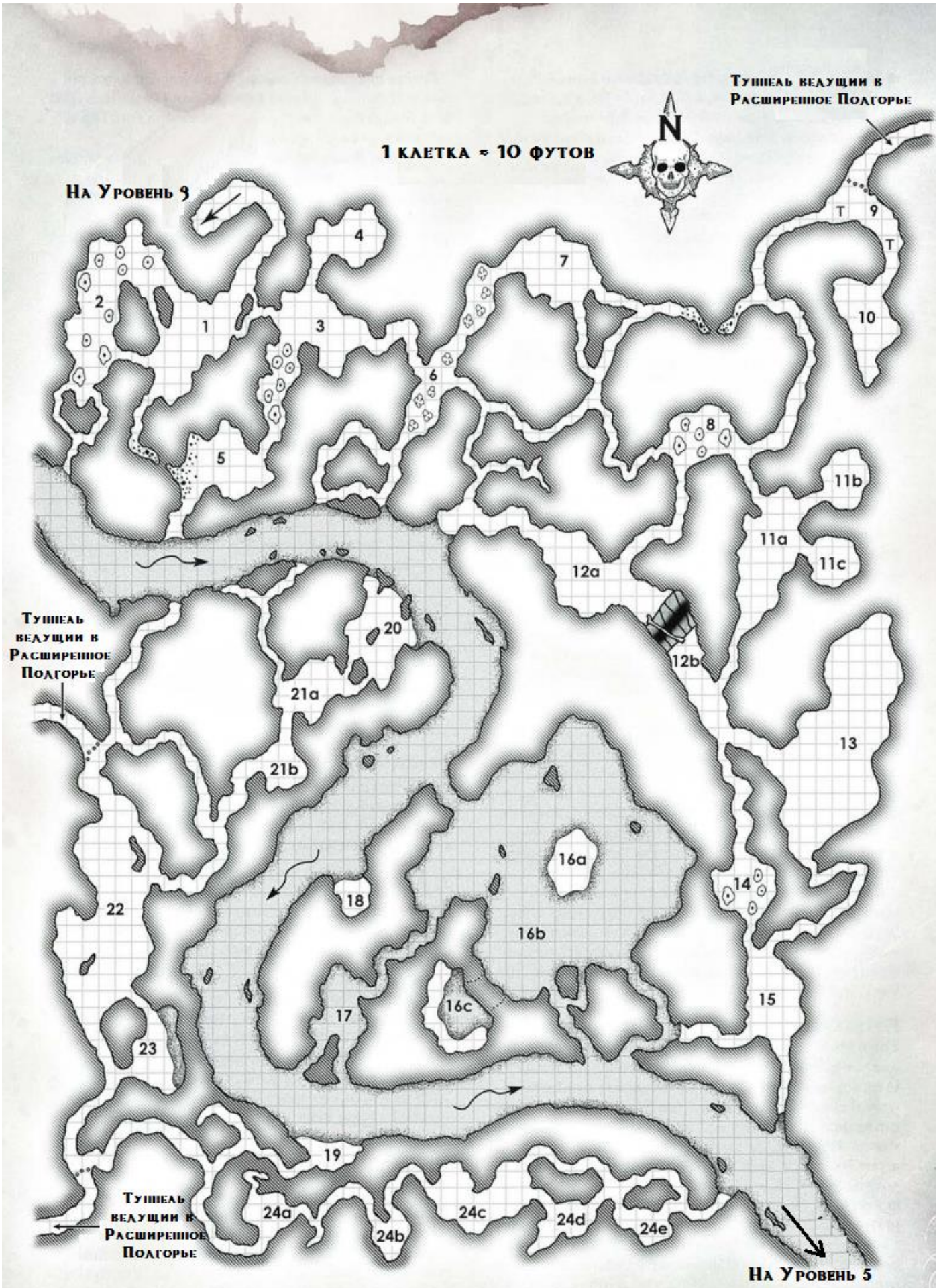
В пещере обитает **зеленый слаад (green slaad)**, выдающий себя за человека-алхимика. Его логово имеет следующие особенности:

Бутыли из тыквы. На стенах на разной высоте множество полок. На них стоят многочисленные тыквенные бутыли, в большинстве которых внутри неудавшиеся алхимические эликсиры.

Каменная глыба. Грубо отесанная каменная глыба посреди пещеры служит столом. На нём расставлен набор инструментов алхимика.

Почти год назад зеленый слаад попал в Подгорье Халастера и лишился своего камня управления. В поисках своего камня он исследовал уже несколько уровней подземелья. На данный момент слаад принял облик рассеянного, плохо одетого молодого человека, создавшего лабораторию алхимика в этой пещере по причинам, которые он предпочел бы не разглашать. Слаад называет себя только "Алхимиком" и утверждает, что был похищен Халастером из какого-то места, которое он не может вспомнить.

Алхимик выгодно покупает у существ нужные ему материалы, продавая зелья из грибов в обмен на снаряжение. То, что ему реально нужно - это его камень управления, он чувствует, что камень где-то рядом (см. зону 21а). Однако он не хочет, чтобы ему помогли найти камень, опасаясь, что сокровище может попасть в руки тех, кто попытается подчинить



Карта 4: Извилистые Пещеры

себе слаада. Когда персонажи найдут камень и вернут его алхимику, он возликует, станет невидимым и сбежит вместе с ним.

Если персонажам интересно узнать побольше о Извилистых Пещерах, слаад предупреждает их о верёвочниках в зоне 6. Кроме того, он дружит с "двухголовым гигантом" в зоне 2 и советует персонажам поговорить с ним, так как он долгое время живёт на этом уровне.

Зелья на Продажу

Алхимик рад обменять зелья на припасы. За одно зелье он просит 20 фунтов съедобных грибов и пять языков безумца (всё это персонажи могут собрать в окружающих пещерах), а также на 50 зм снаряжения для приключений. Алхимику не нужны монеты, драгоценные камни, предметы искусства или магические предметы. Каждый раз, когда персонажи наносят Алхимику визит, у него есть на продажу одно из представленных ниже зелий. Каждое зелье - это обычный магический предмет. Он хранит зелье при себе, и незаметно подкравшийся персонаж может попытаться украсть его успешной проверкой Ловкости (Ловкость рук), противопоставленной проверкой Мудрости (Восприятие) слаада.

Зелье понимания. Когда вы выпьете это зелье, вы получаете эффект заклинания *понимания языков [comprehend languages]* в течение 1 часа. Эта жидкость представляет собой прозрачную смесь с вращающими в ней частичками соли и сажи.

Зелье бдительного отдыха. Когда вы выпьете это зелье, на 8 часов вы получаете следующие преимущества: магия не может вас усыпить и вы можете бодрствовать во время длительного отдыха получая при этом все его выгоды. Этот сладкий напиток янтарного цвета не оказывает никакого эффекта на не нуждающихся во сне существ, например эльфов.

5. ПЕЩЕРА КРИСТАЛЛОВ

Ксорн. Три **ксорна** пируют на кристаллах у западного края, безвредные летучие мыши порхают под 30-футовым потолком пещеры.

Труднопроходимая местность. Поверхность представляет собой густую жижу из грязи и помёта летучих мышей. Относитесь к этой местности как к труднопроходимой.

Ксорны защищают свой источник пищи в виде кристаллов. Если ксорн теряет больше половины очков здоровья, он на следующем своём ходе выходит из боя и погружается в пол, не возвращаясь сюда впоследствии обратно.

Сокровище. После победы над ксорнами, персонажи могут собрать сорок кристаллов размером с кулак и стоимостью 10 зм каждый.

6. ПУТЫ ВЕРЕВОЧНИКОВ

Веревочники. В 30-футовой высотой пещере лес из сталагмитов, некоторые из них обломаны. Два **веревочника (ropers)** прячутся среди них и устраивают засаду на любого, кто проходит мимо.

Шероховатая поверхность. В выбоинах на неровном полу валяются части изжеванных доспехов и костей, а кое-где и медные или серебряные монеты.

Сокровище. У каждого веревочника в желудке 1к4 драгоценных камня (100 зм каждый), персонажи могут их достать, после того как убьют монстров. Также можно набрать разбросанных по пещере монет в общей сложности на 32 мм и 11 см.

7. ПРИЮТ БЕЗУМНОЙ ВОЛШЕБНИЦЫ

Человек, волшебница, единственная оставшаяся в живых из экспедиции в Подземье, нашла убежище в этой с 30-футовым потолком пещере. В пещере следующие особенности:

Свет. Растущий клочками по стенам фосфоресцирующий мох, тускло освещает пещеру.

Грибы. Повсюду растут бочконожки, рябькора, тиммаски и языки безумца.

Маг. Рядом с северной стеной на грибовидной 2-футовой скале сидит худощавая женщина в рваной серой мантии поверх черных брюк. Длинные черные волосы связаны в хвост куском серой ткани под цвет одежде. На коленях в форме жабы сидит **квазит**.

Даррибет Мелтимер

Эта женщина - Даррибет Мелтимер (ХД, женщина, Чондатанка, человек, **маг**, с сколдованным на себя заклинанием *темного зрения [darkvision]*, подготовленным вместо заклинания *внушение [suggestion]*). Она бывшая авантюристка, впавшая в безумие от контакта с демонами Подземья. Для восстановления ее рассудка требуется заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия, пока же Даррибет страдает от галлюцинаций и паранойи. Если персонажи подходят к ней спокойно, Даррибет улыбается и говорит жабе на коленях: "Смотри, Тиха! Я же говорила тебе, что они не демоны. Интересно, их прислала Ургала?"

Даррибет очень сильно хочет вернуться к своей сестре Ургале, которую она не видела уже десять лет. Когда они в последний раз были вместе, Ургала и Даррибет жили в Амфайле, городишке к северу от Глубоководья. В последующие годы Ургала переехала дальше на север, в город Трибор, где приобрела скромную гостиницу под названием "Нортшилдский Дом" (см. *Гром Штормового Короля*, стр.56, для получения дополнительной информации об Ургале Мелтимер и её гостинице.)

Если ее здравомыслие будет восстановлено, Даррибет станет сама собой - любопытной и доброй женщиной с талантом к магии, не возражающей против нарушения правил ради общего блага. Она говорит на языках Дварфов, Полурослико в, Общем и Нижнеобщем.

У Даррибет есть *веревка лазания (rope of climbing)*, принадлежавшая погибшему в Подземье напарнику. Она предлагает её в качестве оплаты за то, чтобы помочь ей добраться до поверхности. Кроме того, если среди ее спасителей есть какие-либо волшебники, она позволяет им скопировать заклинания из своей книги заклинаний (см. «Сокровище» ниже).

Как только Даррибет приходит в себя и благополучно добирается до Глубоководья, она строит планы по возвращению в Амфайл. Там она узнает, что стало с ее сестрой и воссоединяется с Ургалой в Триборе. В том случае, если персонажи будут сопровождать Даррибет в этом путешествии до дверей Нортшилдского Дома, Ургала так восхитится их актом доброты, что предложит им бесплатную комнату и питание до тех пор, пока гостиница будет стоять на этом месте. Впоследствии Ургала и Даррибет станут пожизненными друзьями персонажей.

Квазит

Даррибет смутно помнит, где и когда она встретила свою говорящую жабу во время приключений в Подземье. Квазит, которого Даррибет называет Тиха, не открыл ей своей истинной формы. В виде жабы он мучает ее ложными надеждами на спасение, чтобы затем их развеять. Например, он сказал Даррибет, что поблизости находятся демоны хезроу, чтобы не дать ей покинуть эту пещеру. Если квазита атаковать или разоблачить, он становится невидимым и сбегает.

Сокровище

В книге заклинаний Даррибет следующие заклинания: *конус холода [cone of cold], контрзаклинание [counterspell], темное зрение [darkvision], обнаружение магии [detect magic], огненный шар [fireball], полёт [fly], высшая невидимость [greater invisibility], град [ice storm], прыжок [jump], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], туманный шаг [misty step], щит [shield], внушение [suggestion], языки [tongues]* и *подводное дыхание [water breathing]*.

В дополнение к книге заклинаний в лишенном лямок рюкзаке Даррибет находятся материальные компоненты для её заклинаний, кошель с 11 зм, кинжал, фляга и потертое одеяло. К рюкзаку прикреплена свернутая *веревка лазания*.

8. ПЕРЕКРЕСТОК

Потолок 30-футовой в высоту пещеры усеян сталактитами, а пол настолько неровный, что считается труднопроходимой местностью. Обыск пещеры не выявит ничего опасного или ценного.

9. ТРЕВОЖНАЯ СИСТЕМА

Наклонный потолок. Высота потолка в северо-западном конце пещеры составляет 30 футов, и он постепенно снижается до 20 футов в высоту, так как пещера сужается и дальше идёт проход, ведущий в зону 10.

Растяжки. Неровный каменный пол усеян маленькими сталагмитами, между ними натянуты почти невидимые растяжки из паутины, активирующие скрытую ловушку-камнепад.

Драуки из зоны 10 растянули тонкие паутинные нити между сталагмитами. Любое существо, входящее в квадрат, отмеченный на карте литерой T, с шансом в 50% порвёт нить и активирует ловушку, вызывающую камнепад из скрытой расщелины в потолке. Когда ловушка срабатывает, все существа, находящиеся в отмеченном квадрате, должны преуспеть в спасброске Сл 14 Ловкости или попадут под падающие камни получая 5 (1к10) дробящего урона. Кроме того, шум от падающих камней предупреждает драуков в зоне 10.

Персонаж, находящийся в отмеченном или в соседствующим с ним квадрате, может заметить растяжки успешной проверкой Сл 17 Мудрости (Восприятие), после чего отследить тонкую нить до точки в потолке, где скрыты камни. После этого, существо в отмеченном квадрате, может обезвредить ловушку-камнепад успешной проверкой Ловкости Сл 12; провал проверки активирует ловушку.

Туннель в Расширенное Подгорье

Если вы планируете расширить подземелье к северу или востоку от этого места, можно предположить, что туннель за стеной на севере скрыт каменной кладкой толщиной в 1 фут, скрепленной паутинными нитями и глиняным раствором. Персонажи могут обнаружить фальшстену успешной проверкой Сл 10 Мудрости (Восприятие) и легко её разрушить.

10. ЛОГОВО ДРАУКОВ

Драуки и пауки. Северная половина пещеры является домом для двух **драуков** и пяти **гигантских пауков**. Драуки прячутся в естественной нише к северу от входа, пауки ползают среди толстых паутин, заполняющих верхние 10 футов под 30-футовым потолком пещеры.

Скрытая арка. Южная половина пещеры забита густой, липкой паутиной. (Она скрывает арку, встроенную в стену в южном конце пещеры. Арку не видно за паутиной от входа в пещеру.)

Драуки коротают дни, вырезая статуэтки из зархвуда и расписывая шляпки триллимаков в Подземье стихами. Образец этих хайку представлен ниже.

> Моя Королева Пауков,
> Темный алмаз Бездны,
> Поймай меня в свои сети.

Арочные Врата на Уровень 6

Персонаж, попадающий в пещеру через арку врат, автоматически застревает в паутине (см. "Опасности Подземелий" в главе 5 *Руководства Мастера*).

В арке вырезаны шесть каменных ниш, в каждой находится небольшая каменная статуэтка весом в 1 фунт. Статуэтки изображают черного дракона, единорога, бурого увальня, совуха, минотавра и мантикору. На стене внутри арки высечено стилизованное изображение горы с полной луной над ней. При внимательном рассмотрении луны в ее середине обнаруживается отверстие диаметром в полдюйма.

Арка - магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохода врат следующие:

- Если в отверстие луны вставить рог статуэтки единорога, врата открываются на 1 минуту. Ни одна из других статуэток не имеет выступающих частей, подходящих к отверстию.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 27 на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Сокровище. У одного из драуков с собой набор инструментов каллиграфа. У другого набор инструментов резчика по дереву и три резные статуэтки Лолс из зархвуда (1 зм каждая).

11. ЗАСТАВА ДРОУ

Дроу Дома Авриндар основали аванпост после обнаружения арки врат в зоне 11c. На заставе в общей сложности находятся - дроу-жрица Лолс Мелит Авриндар, дроу-маг, женщина Тирза Хелвийрин (консорт Мелит), две дроу-элитных воина, женщины Балрин и Талафире, и четверо дроу мужчин Алтонрел, Каланжар, Резз и Цабалин.

11a. Центральная Пещера

Дроу. Двое **дроу** мужчин (Алтонрел и Резз) и **дроу-элитный воин** женщина (Балрин) стоят на страже на вершине естественной скалы в середине 30-футовой в высоту пещеры.

Грибы. Вокруг скалы небольшими кучками растут бочконожки и рябькора.

Запасы провианта. Вдоль стен аккуратно сложены припасы и снаряжение, в одной из ниш на камнях установлен небольшой железный котёл.

Когда персонажи приходят с невраждебными намерениями, охранники настораживаются, но готовы позвать своих лидеров для переговоров. Если же наоборот, то дроу-элитный воин подает сигнал тревоги одним свистом, призывая подкрепление из зон 11b и 11c. если битва усложняется, то второй свист призывает **квагготов** из зоны 12b.

Сокровище. У Балрин при себе обсидиановый скарабей с эмблемой дома Авриндар (25 зм).

Хранящиеся в пещере припасы, включают в себя набор инструментов плотника, набор инструментов кожевника, пять комплектов наручников и достаточное количество пайков, чтобы прокормить одного гуманоида в течение 90 дней или весь контингент заставы дроу (включая дроу в зоне 12a) в течение 9 дней.

11b. Уединённый Уголок

Дроу. Мелит, **дроу-жрица Лолс** и лидер заставы, медитирует и молится перед святыней Лолс, её консорт, **дроу-маг** Тирза, сидит за столом из зархвуда, читая свою книгу заклинаний.

Обстановка. В пещере находятся два спальных мешка и сундук из зархвуда. Над паукообразной бронзовой жаровней, наполненной пылающими углями, жарится на вертеле темная мантия.

Если бы у нее был выбор, Мелит начала бы полномасштабную атаку на куо-тоа, уничтожила их, а затем расправилась с аболетом. Как бы ей этого не хотелось, как солдат она обязана подчиняться своей сестре - Т'риссе Авриндар (см. уровень

3), и Т'рисса не поддерживает такую стратегию. Поэтому, с небольшим отрядом, Мелит вынуждена наблюдать и ждать, пока аболет и куо-тоа строят планы по уничтожению друг друга.

Мелит рада позволить авантюристам вмешаться в войну между аболетом и куо-тоа. Если персонажи приходят к ней с миром, она предлагает временный, но взаимовыгодный союз. Мелит знает, что единственный путь между этим уровнем Подгорья и следующим - подземная река. Когда герои убьют аболета или верховного жреца куо-тоа и вернутся к ней с доказательствами их гибели, Мелит обещает снабдить их плотом для сплава по подземной реке и продолжения спуска в Подгорье. Плот хранится в зоне 14, и Мелит выполнит свое обещание.

Хотя она очень привязана к Мелит, Тирза рассматривает любой союз с персонажами как возможность поднять свой авторитет в глазах матери Мелит - Влонвель. После того, как Мелит завершает свои дела с персонажами, Тирза при помощи заговора *послание [sending]* связывается с Влонвель. Она предупреждает её, что Мелит освободила группу авантюристов из заключения вместо того, чтобы их убить. Поблагодарив Тирзу за информацию, Влонвель проклинает глупость своей дочери и ждет прибытия авантюристов.

Сокровище. Жрица дроу носит два серебряных браслета с ониксом (25 зм каждый). Также у неё фляжка с вином и ключ от сундука из зархвуда, в котором хранится 500 зм. Замок на сундуке можно вскрыть используя воровские инструменты с успешной проверкой Ловкости Сл 15, или заклинанием *открывание [knock]* или подобной магией. Святыня Мелит состоит из 1-фунтовой обсидиановой статуэтки демонической богини Лолс в форме паука (25 зм) и восьми палочек благовоний (5 зм каждая). Каждая палочка горит до 8 часов и издает тошнотворный запах.

У Тирзы есть *свиток заклинания газообразная форма [spell scroll of gaseous form]* в водонепроницаемом тубусе из зархвуда, 25 пм в кошеле из паучьей нити и ее книга заклинаний в черном кожаном переплёте с золотой паутиной. Книга содержит следующие заклинания: *смена обличья [alter self], облако смерти [cloudkill], чёрные щупальца Эварда [Evard's black tentacles], полёт [fly], высшая невидимость [greater invisibility], молния [lightning bolt], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], туманный шаг [misty step], послание [sending], щит [shield], усыпление [sleep], паучье лазанье [spider climb], паутина [web]* и *ведьмин снаряд [witch bolt]*.

11c. Арочные Врата на Уровень 2

Дроу. Здесь отдыхают двое мужчин **дроу** (Каланжар и Цабалин) и **дроу-элитный воин** женщина (Талафире).

Арочные врата. Арка установлена на стене в глубине пещеры и она украшена изображениями падающих монет. В замковом камне арки прорезана тонкая щель.

Тюфяки. В пещере разложены шесть соломенных тюфяков.

Арка - магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохода врат следующие:

- При вкладывании золотой монеты в щель на замковом камне, монета исчезает и врата открываются на 1 минуту. При вкладывании в щель монет другого достоинства, они также исчезают но не открывают врата.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 5 на уровне 2, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Сокровище. У Талафире с собой обсидиановый скарабей с эмблемой дома Авриндар (25 зм).

12. ПЕЩЕРА ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Дроу и их квагготы недавно расширили свою территорию за счёт этой пещеры, где обитают сотни летучих мышей.

12a. Дроу Часовые

Наклонный потолок. Потолок в пещере 50 футов высотой, но опускается до 30 футов в её юго-восточной части.

Дроу. Стены полны естественных уступов и узких карнизов, идущих на высоте от 10 до 30 футов. В тенях на карнизе с высотой в 10 футов скрываются двое мужчин **дроу-элитных воина** (Рилд и Ллауздрар).

Летучие мыши. По пещере летают безобидные летучие мыши, потревоженные присутствием дроу.

Пни. На полу множество пеньков от срубленных ножек зархвуда и иногда встречаются трупики летучих мышей, пронзенные арбалетными болтами дроу.

Рилд и Ллауздрар подстреливают летучих мышей из своих арбалетов. Незваные гости предоставляют дроу долгожданную возможность отточить свои навыки ближнего боя. Если бой складывается неудачно, Рилд и Ллауздрар используют заклинание *тьма [darkness]* для прикрытия своего отступления в зону 8. Оттуда они перебегают в зону 11a, занимая позиции для продолжения боя. Эти дроу не заинтересованы в переговорах. Однако, если их схватят, они согласятся проводить своих пленителей в зону 11 для переговоров с командующей ими жрицей дроу.

Сокровище. У обоих дроу с собой обсидиановый скарабей с эмблемой дома Авриндар (25 зм).

12b. Мост из Зархвуда

Расселина. Трещина шириной в 20 футов и глубиной 40 футов расколола надвое пол пещеры. Подгнивающая ножка зархвуда соединяет обе стороны в качестве мостика.

Квагготы. Внутри расселины на естественных каменных уступах живут восемь **квагготов**, служащих дроу.

Квагготы могут подняться по расселине без проверок своих способностей, точно также как и другие существа имеющие врожденную скорость лазанья. Для остальных необходима успешная проверка Силы Сл 10 (Атлетика).

Передвижение по ножке-мосту без соскальзывания или падения требует успешной проверки Ловкости Сл 10 (Акробатика). При неудачной проверке существо подскользнувшись падает ничком на импровизированном мосту - и если результат проверки ниже на 5 или более пунктов, падает на дно расселины.

13. РОЩА ЗАРХВУДА

Потолок. В огромной пещере потолок достигает 50 футов в высоту.

Грибы. Лес из зархвудов вырастает из мшистого и покрытого помётом летучих мышей пола, самые высокие и старые грибы более 40 футов высотой. Между ними лежат несколько поваленных зархвудов, и торчат несколько пеньков от срезанных ножек.

Монстры. У опушки леса, поедает труп дуэргара одинокий **ползающий падальщик**. Лесные глубины охраняют четверо зархвудов с пробужденным интеллектом (используйте для них статистику **пробужденных деревьев (awakened tree)**).

В роще обитал друид-свирфнеблин, но несколько месяцев назад он почувствовал угрозу со стороны аболета и решил уйти вдоль реки Глубин обратно в Подземье. Прежде чем уйти, друид наложил заклинание *пробуждение разума [awaken]* на семь зархвудов в роще. Три из них с тех пор были срублены дуэргарскими топорами и наносящими урон заклинаниями. Оставшиеся четыре, пока остаются неподвижными, неотличимы от обычных зархвудов. Пробужденные зархвуды пытаются убить причиняющих вред роще существ или прогнать их. Они понимают язык Гномов, но не могут на нём говорить.

Дуэргар, Иктарв Унсуттир, поднялся вверх по реке со своими компаньонами, чтобы срубить зархвудов и продать их, но они не ожидали что роща даст им отпор. Он был убит пробужденными зархвудами и брошен здесь своими товарищами. Его чешуйчатый доспех не подлежит восстановлению.

Ползающий падальщик намерен провести следующие несколько часов в спокойном пожирании пищи. Он атакует существ, подошедших на расстояние в 10 футов к мертвому дуэргару, в остальном падальщик просто хочет, чтобы его не беспокоили.

Сокровище. Обыск трупа Иктарва и прилегающей территории принесёт боевую кирку, три метательных копья, застрявших в срубленном зархвуде и пустую фляжку из лазурита (50 зм).

Тщательный обыск рощи, сопровождаемый успешной проверкой Мудрости Сл 15 (Восприятие или Выживание), поможет обнаружить старую лачугу гнома-друида: иглу-подобный курган из затвердевшего помёта летучих мышей. Внутри персонажи найдут потрепанное старое одеяло, под ним два *зелья исцеления (potions of healing)* в закупоренных тыквенных бутылях. Пробужденные зархвуды атакуют ограбивших заброшенный домик друида персонажей.

14. ПЛОТЫ ДРОУ

Темные мантии. С 30-футового потолка свисают сталактиты. Две **темных мантии (darkmantles)**, маскируясь под сталактиты, остаются неподвижными до тех пор, пока не нападут.

Плоты. К западной стене прислонены два плота площадью в 10 футов, сделанные из бревен зархвуда и скрепленных толстой паутиной. Рядом лежат шесть 10-футовых в длину шестов, при помощи которых дроу управляют плотами.

Хотя темные мантии голодны, они улетают, если их очки здоровья уменьшится до половины или меньше.

Дроу используют плоты для передвижения по реке Глубин. Каждый плот построен для перевозки шести гуманоидов Среднего размера и их снаряжения, хотя в случае неприятностей на плоту может поместиться до двенадцати персон.

15. СКОЛЬЗКИЙ СКЛОН

Зловоние. Пещера высотой в 30 футов заполнена смрадом разложения.

Осклизлые трупы. Покрытый скользким илом пол спускается к подземной реке. В мутной жиже у берега лежат гниющие трупы трех куо-тоа и четырех троглодитов.

Проекция аболета. Когда персонажи пробираются по туннелю, ведущему на запад, навстречу им из воды выползает аболет. Это магическая проекция, созданная Иллуном для того, чтобы запугать персонажей.

Аболет Иллун чувствует присутствие персонажей и создает для взаимодействия с ними магическую проекцию самого себя. Проекция существует до тех пор, пока аболет поддерживает концентрацию, как будто концентрируясь на заклинании. Хотя проекция неосязаема, она выглядит, звучит и движется, как аболет.

Иллун может через проекцию чувствовать, говорить и использовать телепатию, как если бы он присутствовал на её месте. Проекция исчезает, если получает какой-либо урон. Аболет имел в прошлом проблемы с авантюристами и он

обеспокоен их появлением. Используя проекцию, Иллун предупреждает персонажей, что не потерпит вторжения в свои владения, и призывает их уйти или они будут уничтожены. Аболет предлагает персонажам использовать туннель на юге для спуска к реке и затем уплыть по течению вниз к Ивовому лесу (уровень 5). Он разрешает им спуститься на более низкие уровни Подгорья, поскольку планирует в конечном итоге покорить эти уровни сам.

Если он решит, что персонажи настойчиво желают и дальше проникнуть в его логово, Иллун телепатически приказывает восемнадцати **троглодитам** в зоне 24 зайти в тыл персонажам (используя туннель, идущий в зону 15 с юга), в то время как он отвлекает персонажей разговором. Также он призывает трех **чуулей (chuuls)** из зоны 16 подобраться к персонажам с запада, тем самым поймав их в ловушку в туннеле. Как только чуули и троглодиты появляются и атакуют, аболет-проекция исчезает.

16. ГРОТ БЕЗУМИЯ

Аболет Иллун превратил эту затопленную пещеру в своё логово. Пещеру также защищают три чуула, находящиеся под его властью.

Глубина варьируется от 20 до 50 футов, куполообразный потолок пещеры на 30 футов выше поверхности воды. Стены хоть и покрыты скользким илом, но на них много опор для рук. Для взбирания по ним требуется успешная проверка Силы Сл 15 (Атлетика).

16a. Остров Забытого Бульба-Слоппа

Из воды поднимается скалистый островок, на нём куо-тоа воздвигли храм своему старому божеству.

Чууль. Периметр острова охраняет **чууль**, атакующий любого, кто ступит на его землю.

Окаменевший отидж. Посреди острова, закутанный в рыбацкие сети, стоит окаменевший отидж. Куо-тоа возвели его в ранг божества и назвали Бульба-Слопп. Вокруг трех толстых ног статуи сложены принесенные ему куо-тоа дары.

Отидж обитал на острове до того, как здесь появились куо-тоа. Халастер превратил его в камень и заманил куо-тоа в грот, зная, что чокнутый рыбий народец будет поклоняться окаменевшему отиджу как богу. Куо-тоа назвали отиджа Бульба-Слопп и чтили его, пока на сцене не появился аболет. После того, как Бульба-Слопп не смог защитить от него куо-тоа, верховный жрец Нулгалуп решил создать нового бога, и Бульба-Слопп был заброшен и ему перестали поклоняться.

Сокровище. Вокруг окаменевших ног отиджа сложено 3300 мм, 670 см и 350 зм.

В накинутую на отиджа сеть вплетены ничего не стоящие ракушки и кости. В сети запутались две безделушки (сделайте два броска по таблице Безделушек в главе 5 *Руководства Игрока*), ржавая перчатка, кожаный сапог и состоящий из дерева и железа амулет. Сапог и амулет - магические предметы:

- Сапог - один из пары *эльфийских сапогов (boots of elven kind)*. Он бесполезен без второго сапога, который унесло течением вниз по реке, и в конечном итоге его нашёл гоблин-вермышь Вул (см. уровень 5, зона 17).
- Амулет контролирует блуждающего на уровне 1 Подгорья щитостража (см. «Щитостраж»). Руна на задней стороне амулета соответствует аналогичной руне на конструкте.

16b. Озеро Аболета

Монстры. **Аболет (aboleth)** Иллун и два **чууля** затаились в тёмной, полной слизи воде, загрязненной присутствием аболета.

Подводный тоннель. Подводный проход высотой в 10 футов и шириной 20 футов соединяет пещеру с зоной 16c.

Аболет и чуули предпочитают сражаться под водой. Кроме того, аболет использует действия своего логова на этом уровне подземелья. Хотя аболету нужно больше рабов, сохранение своей собственной жизни куда важнее. Если его телохранители-чуули будут убиты, аболет при помощи телепатии призовет ещё двух чуулей из зоны 17, а сам уплывает в зону 16c, где состоится финальное противостояние.

Глубина в северо-восточной половине пещеры доходит до 50 футов. По мере продвижения к юго-западной стене глубина озера уменьшается до 20 футов.

16c. Сокровищница

Подводный проход приводит в пещеру высотой в 30 футов. Вода в пещере мутная и полная стизи от присутствия аболета, береговая часть покрыта илом.

Два **куо-тоа** и **куо-тоа кнут (kuo-toa whip)** несут стражу на галечном пляже, усыпанном мертвыми крабами, гниющей рыбой и сокровищами. Эти куо-тоа магическим образом порабощены аболетом. До тех пор, пока они порабощены, куо-тоа находятся в постоянном телепатическом контакте с аболетом и не могут совершать ответные действия, называемые реакциями. Каждый раз при получении урона, порабощенный куо-тоа может сделать спасбросок Сл 14 Мудрости для того, чтобы вырваться из-под контроля аболета. При успехе куо-тоа убегает кратчайшим путём к подземной реке и скрывается.

Сокровище. Тщательный осмотр пляжа даст 600 зм, медный кубок (1 зм), потускневший и помятый серебряный кувшин (5 зм), сгнивший кожаный браслет с тремя перидотами (500 зм каждый) и закупоренную бутылку, содержащую *свиток с заклинанием магическое оружие (spell scroll of magic weapon)*.

17. ЧУУЛИ И КИРКА

Мутная Вода. Пещера и прилегающие к ней туннели затоплены слизистой водой до глубины 10 футов.

Чуули. В мутной воде скрываются два **чууля**. Если они будут убиты, в пещере из северо-восточного прохода появится аболет. Этот аболет - магическая проекция, созданная Иллуном, чтобы отпугнуть захватчиков. (Проекция аналогична описанной в зоне 15.)

Ржавая кирка. Стены и потолок высотой в 30 футов покрыты скользким илом. Прямо над линией воды в западную стену кто-то вогнал ржавую шахтерскую кирку.

Кирку можно свободно выдернуть успешной проверкой Силы Сл 13 (Атлетика). Она не имеет никаких особых свойств и находится в плохом состоянии.

18. СКОЛЬЗКИЙ АЛЬКОВ

Ил. Пол сырой ниши находится на высоте 7 футов над уровнем воды, вся поверхность в ней покрыта скользким илом.

Продырявленная лодка. В задней части алькова находится гребная лодка с пробитым в днище отверстием диаметром в 1 фут. (С помощью заговора *починка [mending]* лодку можно отремонтировать и она достаточно велика, чтобы вместить четырех персонажей со своим снаряжением. Однако, у неё нет вёсел.)

19. ПЛЯЖ ДЛЯ ВЫСАДКИ

Скользкий от ила и слизи пляж усеян мертвыми крабами и рыбой (убитыми осквернённой аболетом водой). Осматривающие пляж персонажи найдут две рыболовные сети, оставленные здесь куо-тоа.

20. УБЕЖИЩЕ КУО-ТОА

Ил. Поверхность 30-футовой в высоту пещеры покрыта скользким илом.

Куо-тоа. Здесь обитают два **куо-тоа кнута**, двадцать взрослых **куо-тоа** и десять молодых куо-тоа (Маленького размера небоевой НПС). Один кнут стоит на страже у реки, другие отдыхают на тюфяках. Все куо-тоа в отравленном состоянии из-за питания некачественной рыбой.

Калтропы. Противопехотные ежи, сделанные из заостренных костей, разбросаны вдоль всего берега реки. (Калтропы предназначены для того, чтобы помешать аболету вылезти из воды на берег пещеры. Персонажи легко их замечают и обходят.)

Присутствие аболета отравило воды подземной реки и обитающую в ней рыбу. Не имея альтернативного источника питания, куо-тоа приходится есть рыбу и они отравились. В этом состоянии, куо-тоа сражаются только в целях самообороны.

Если персонажи приходят к куо-тоа с дружескими намерениями и предлагают им еду или помощь, куо-тоа кнуты проводят их к верховному жрецу Нулгалупу в зону 21а.

21. ПЕЩЕРЫ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА

Вся поверхность пещер покрыта скользким илом.

21а. Создающий Божество

Куо-тоа. Нулгалуп, **верховный жрец куо-тоа (kuo-toa archpriest)**, создаёт статую в середине 30-футовой в высоту пещеры, рядом стоят озадаченные два **куо-тоа кнута**.

Гниющие трупы. Изуродованные туши монстров, сваленные по периметру комнаты, источают невыносимое зловоние.

Нулгалуп преисполнен решимости переделать в лучшую сторону святыню (зона 16), которая подскажет им мудрый совет где найти его собратьям куо-тоа новый дом подальше от аболета и его слуг. В том случае, если персонажи пытаются заговорить с верховным жрецом не на Подземном языке, Нулгалуп колдует для понимания заклинание *языки [tongues]*. Он потребует у персонажей помочь ему завершить статую, предоставив ему следующие вещи:

- Лапы и мех гигантского паука, из которых будут сделаны крылья
- Достаточное количество древесины, чтобы построить для божества колесницу (достаточно большого плота или гриб зархвуд)
- Оружие, достойное бога куо-тоа

Если персонажи отказываются помочь, верховный жрец провозглашает их агентами аболета и пытается убить их с помощью своих телохранителей и куо-тоа из зоны 21b. Если персонажи находят то, что нужно для завершения статуи, Нулгалуп благодарит их, но в блаженном порыве решает что надо заменить текущую голову статуи (ржавый фонарь) головой одного из персонажей. Он полностью уверен, что персонаж принесет себя в жертву на благо племени куо-тоа.

Статуя Бога. Верховный жрец уже дал своему новому богу имя - Клаабу. "Бог" разлёгся на скользком полу и его основой является обезглавленная известняковая статуя, изображающая морского эльфа с голой грудью. Руки бога заменены когтями троглодитов и ему добавлены дополнительные конечности из отрубленных рук багбиров. Пара ржавых коротких мечей торчит из груди статуи и одета она в килт из зеленого мха. Ржавый фонарь служит головой, внутри бряцает зеленый камень размером с кулак - камень управления зеленого слаада из зоны 4. Любой персонаж, сколдовавший на камень заклинание *опознание [identify]*, поймёт его предназначение.

Добавленные к статуе части удерживаются на своих местах при помощи той же самой липкой дряни, которую куо-тоа наносят на свои щиты.

Туши монстров. Куо-тоа притащили к верховному жрецу больше трупов, чем ему нужно. Гниющий набор туш состоит из замотанной в сеть мертвой темной мантии, отрубленной головы и туловища багбира, мертвого крюкастого ужаса и безголового ползающего падальщика, кишащего личинками опарышей.

21b. Кровавая Бойня Куо-Тоа

Смрад. Воздух в пещере фантастически отвратителен.

Куо-тоа. Четверо **куо-тоа** в отравленном состоянии несут здесь стражу. Двое из них при помощи копий отрезают голову и когти у мертвого чуула. Двое других пируют на трупе мертвого куо-тоа (бывшего компаньона).

Трупы троглодитов. По пещере валяются вонючие туши пяти мертвых троглодитов, у одного из них отрублены когти.

Куо-тоа враждебны к незнакомцам. Если двое из них или более убиты или станут недееспособны, оставшиеся в живых отступают в зону 21a.

В начале каждого хода любое существо, не защищенное от зловония идущего от троглодитов, должно преуспеть в спасброске Сл 12 Телосложения или будет отравлено до начала своего следующего хода. Заклинание *порыв ветра [gust of wind]* или подобная магия может очистить воздух в пещере на 1 минуту, а удаление трупов троглодитов очистит его окончательно.

22. УЧАСТОК КРЮКАСТЫХ УЖАСОВ

Особенности пещеры. В пещере неровный пол и потолок, расстояние между ними варьируется от 30 до 50 футов. Вдоль влажных стен тянутся естественные уступы и красивые каменные образования наподобие ниспадающих гобеленов, образованных сочащейся из стен водой.

Грибы. На курганах из помёта летучих мышей растут несколько возвышающихся зархвудов, а также бочконожки, синешляпки и триллимаки.

Шум. Жуткие щелкающие звуки выдают присутствие семи **крюкастых ужасов (hook horrors)**.

Крюкастые ужасы приспособились здесь отлавливать заблудившихся куо-тоа, троглодитов или авантюристов и утаскивать их на съедение. Опыт научил их избегать контактов с крупными, хорошо вооруженными группами. Группы авантюристов, движущихся через пещеру с источниками света, достаточно для того, чтобы держать крюкастых ужасов в страхе и они только устрашающе щелкают и чирикают друг другу не покидая при этом теней.

Всего лишь вопрос времени, когда аболет поработит крюкастых ужасов или прогонит их с этой территории. Крюкастые ужасы еще не сталкивались с аболетом и поэтому не осознают опасности, которую он представляет.

23. КЛАДОВАЯ КРЮКАСТЫХ УЖАСОВ

Засада. Крюкастый ужас прицепился к выступу на 15-футовой высоте, ожидая в засаде любого, кто войдет в пещеру. Выступ находится на западной стене, между двумя входящими сюда туннелями.

Кости. На полу валяются кости нескольких троглодитов вперемешку с останками куо-тоа и других неопознаваемых гуманоидов. Персонажи, осмотревшие кости, найдут потерянное сокровище (см. "Сокровище" ниже).

Грибы. Близ водоёма у восточной стены, растут участки бочконожек, рябькора, тиммаски и языки безумцев.

Сокровище. Среди костей находится обычный чудесный предмет, называемый *курительной трубкой монстров (pipe of smoke monsters)*. Во время курения этой трубки можно действием выдохнуть облачко дыма, принимающее форму отдельного существа, такого как дракон, фламф или лягемота. Форма должна быть достаточно маленькой, чтобы поместиться в 1-футовый куб. Через несколько секунд иллюзия теряет свои очертания, превращаясь в обычные клубы дыма.

24. ТЕРРИТОРИЯ ТРОГЛОДИТОВ

Вся поверхность в пещерах покрыта скользким илом. Любые звуки разносятся далеко по пещерам, но по мере приближения к их центральной части эхо от подземной реки становится всё менее назойливым.

Здесь обитают восемнадцать порабощенных аболетом троглодитов и они быстро реагируют на звуки боя. Порабощенные троглодиты не могут совершать ответные действия, называемые реакциями. Каждый раз при получении урона, порабощенный троглодит может сделать спасбросок Сл 14 Мудрости для того, чтобы вырваться из-под контроля аболета. При успехе троглодит начинает бороться за свое собственное выживание, а не аболета, и его первый инстинкт - бежать, пока есть для этого возможность.

24a. Часовые на Западе

Три порабощенных **троглодита** несут стражу в пещере высотой в 30 футов. Разбитые щиты, сломанные копья и разорванные сети (трофеи, взятые у куо-тоа) лежат в куче у стены. Ничего из этого не подлежит восстановлению.

24b. Кости Куо-Тоа

Пещера высотой в 30 футов усеяна костями четырех куо-тоа. Все кости были тщательно пережеваны, а костный мозг высосан.

24c. Лежбище

Троглодиты. Если они не были встречены в других местах, двенадцать порабощенных **троглодитов** отдыхают на обломанных сталагмитах в середине 40-футовой в высоту пещеры.

Наскальные рисунки. На стенах изображены куо-тоа, преклоняющиеся перед существом, напоминающим отиджа (монстр похожий на луковицу с тремя ногами, длинными щупальцами и зияющей пастью).

24d. Заброшенный Питомник

Куо-тоа использовали 30-футовую в высоту пещеру в качестве детской. Пещера пустует с тех пор, как куо-тоа были вынуждены покинуть ее. Крошечные рыбьи кости валяются на полу.

24e. Часовые на Востоке

Подземная река здесь наиболее шумна. Три порабощенных **троглодита** несут стражу в пещере высотой в 30 футов.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Уровень Извилистых Пещер может быть существенно изменен действиями персонажей.

Смерть аболета позволяет выжившим куо-тоа вернуть свой грот (зона 16). Однако победа куо-тоа недолговечна, потому что вскоре после этого на них нападут дроу. Их атаки продолжаются до тех пор, пока куо-тоа не будут уничтожены или вынуждены отступить вверх по реке. Захватив грот, дроу порабощают троглодитов и используют их для сбора полезных ресурсов в зонах 3 и 5. Помимо этого дроу перемещают сокровища грота в более безопасное место, например, в крепость Дома Авриндар на уровне 10.

Если выживет аболет, то он в ближайшие недели поработит или убьет оставшихся куо-тоа. Аболет также порабощает эттина в зоне 2, а выделяемая им слизь отравляет и убивает грибы по всем Извилистым Пещерам, разрушая хрупкую экосистему. Дроу бросают вызов победившему аболету, но не могут победить его без подкрепления от дома Авриндар. Несколько квагготов, когда-то верные дроу, становятся рабами аболета. Возникшая патовая ситуация заставляет дроу отчаянно нуждаться в помощи, невзирая на её происхождение.

ИВОВЫЙ ЛЕС предназначен для четырех персонажей 8-го уровня и побеждая здесь монстров, персонажи получат достаточное количество опыта для достижения 9-го уровня. В некоторых случаях монстров можно победить не убивая. Если персонажи заключают перемирие с существом, наградите их количеством опыта, аналогичным победе над ним в бою.

Скорее всего, персонажи прибудут сюда по реке Глубин, которую они впервые увидят на уровне 4. Следующие по реке персонажи прежде чем добраться до Ивового Леса должны преодолеть пороги и небольшие водопады. После этого уровня река Глубин начинает своё долгое, бурное падение в Подземье - путешествие, которое не сможет пережить ни одна обычная лодка или плот.

МАГИЯ ИВОВОГО ЛЕСА

В дополнение к темным пещерам, на уровне находится лес из деревьев, подобных тем, что растут на поверхности. Лес умеренной климатической зоны был создан Халастером при помощи магии и небо над головой может обмануть искателей приключений, заставляя их предположить, что они выбрались из Подгорья и нашли дорогу обратно на поверхность. Птицы, насекомые и живущие на деревьях млекопитающие обитают рядом с самыми свирепыми представителями Ивового Леса.

Лес настоящий и подпитывается магией, а Халастер регулярно заселяет его птицами, насекомыми, грызунами и более крупными млекопитающими. Потолок основной пещеры достигает высоты в 100 футов и скрыт иллюзией, которую невозможно развеять. Иллюзорные эффекты начинаются на высоте 30 футов над землей и создают впечатление открытого неба, где на самом деле должны быть высокие стены и потолки. Иллюзии безупречно повторяют солнце, луну, звезды и облака, хотя здесь не бывает никакого ветра или бриза. Днем чувствуется тепло солнца, а ночью температура как и следует ожидать снижается. Несмотря на всё это, стены и потолки никуда не делись, и заклинание *истинное зрение [true seeing]* или подобная магия обнаруживает их наличие.

Магический камень календаря в зоне 6k позволяет изменять время суток, погоду и время года в Ивовом Лесу. Архидруид Ива (см. "Что тут?" ниже) - единственная, кому разрешено использовать камень календаря. Когда персонажи впервые прибывают в Ивовый Лес, здесь царствует теплая осень - любимое время года Ивы.

КТО ТУТ?

Архидруид Ива живет в башне на этом уровне подземелья (в зоне 6), хотя она зачастую уходит побродить по лесу. Среди ее соседей - зеленый дракон, страдающий от изменения личности и деревня гоблинов вермышей.

ИВА

Ива - лунный эльф-друид с зелеными, как изумруды глазами. В ее спутанных черных волосах порхают крыльями бабочки, а маленькие зверушки собираются вокруг ног.

Более двухсот лет назад Ива влюбилась в волшебника Инарка, одного из учеников Халастера и вернулась с ним в Подгорье. Ее счастье в личной жизни быстро угасло, когда подземелье оказалось далеко не тем лесом, который она называла домом. Решив удержать Иву в подземелье, Халастер использовал несколько заклинаний *исполнения желаний [wish]*, чтобы создать для нее волшебный лес, но даже этого дара было недостаточно, чтобы компенсировать уныние друида. Когда Инарк запретил ей когда-либо возвращаться на поверхность, Ива стала совершенно подавлена. Их отношения испортились и переросли в ненависть окончившуюся градом заклинаний с обеих сторон, результатом чего стала гибель Инарка. После того как ярость Ивы стихла, все, что ей осталось, - это вечная скорбь и надвигающееся безумие. Пленница собственной вины, она остается в Подгорье в соответствии с пожеланием Инарка.

Теперь дом Ивы - Подгорье, и все воспоминания о жизни на поверхности стерлись из ее памяти. Она отстранилась от мира, однако добра к тем, кто без вреда проходит через ее владения, но становится жестокой, когда ее лесу или его мирным обитателям угрожает опасность. Прежде чем приступить самой к уничтожению нарушителей, для того, чтобы ослабить своих противников, она отправляет к ним зеленого дракона и вермышей. Также Ива может вызвать из леса шесть деревьев с пробужденным интеллектом при помощи свистка.

Зверь-спутник Ивы - ускользающий зверь, Криссанн, назван в честь наемника-человека, с которым эльф подружилась много лет назад. Прежде чем их дружба переросла в что-то большее, вмешался Халастер и использовав свою магию, настроил нового друга Ивы против нее. В отчаянии друид с помощью лесных существ убила Криссанна в лесу и поклялась больше никогда не позволять другому смертному завоевать ее сердце.

У Ивы противоречивые чувства к Халастеру. Она благодарна ему за то, что он предоставил ей дом и сохраняет Ивовый Лес при помощи своей магии, но осуждает его в смерти Инарка. Также Ива преисполнена жалостью к нему, ибо Безумный Маг тоже как и она, заключен в тюрьму собственного изготовления. Ива предполагает, что он уже не человек, а бессмертная сущность, состоящая из чистой магии. Поэтому она потеряла всякую надежду от него избавиться.

Ива - лунный эльф, **архидруид (archdruid)** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Ива хаотично нейтральна.
- Она обладает следующими расовыми чертами: Скорость передвижения 35 футов. Темное зрение 60 футов. Она совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить. Знает языки Эльфов, Друидов, Общий.

ВАЛЬДЕМАР (ТИАРУЛАЙ)

Молодой зеленый дракон, когда-то законно-злое мировоззрением существо, перенёс изменение личности и мировоззрения, когда искатель приключений пронзил его череп разумным мечом с изумрудным лезвием, *мечом остроты (sword of sharpness)* по имени Тиарулай. Дракон теперь называет себя Тиарулай и его мировоззрение стало идентично длинному мечу - нейтрально-доброе. Он дремлет на помосте с видом на реку Глубин, охраняя свои сокровища.

Когда-то Ива натравливала на Вальдемара авантюристов, надеясь уничтожить злого дракона, но изменение мировоззрения дракона заставило Иву пересмотреть своё решение. Теперь, когда Вальдемар и Тиарулай едины, архидруид считает дракона частью экосистемы Ивового Леса. Оба в настоящее время довольны своим мирным сосуществованием.

ГОБЛИНЫ ВЕРМЫШИ

К югу от башни Ивы находится большой комплекс украшенных орнаментом каменных зданий, раньше служившие домом для культистов Малара, Повелителя Зверей. Ива позволила этим злым людям охотиться в своем лесу, но они злоупотребили её расположением - и архидруид со своим союзником зеленым драконом уничтожили культистов.

Деревня и ее окрестности пустовали в течение многих лет, пока община гоблинов-вермышей не поселилась в пещерах вокруг зданий. Вермыши предпочитают сырые пещеры и здания в основном остаются заброшенными. Ива разрешает им охотится на бродячих вредителей и искателей приключений. Оборотни мудро признают архидруида хозяйкой леса и не беспокоят ее животных и ее союзника дракона.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Ивовый Лес - это процветающая экосистема. В лесу встречаются кустарники и деревья с пробужденным интеллектом, летучие мыши, медведи, мерцающие псы, кабаны, олени, лоси, грызуны, мелкие птицы и другие обитатели лесов умеренной климатической зоны. Время от времени среди стоящих стеною деревьев можно столкнуться и с ползающими падальщиками, эттеркапами, совухами и гигантскими пауками.

В случае если игровой процесс нуждается в встряске, используйте одно из следующих столкновений или своё собственное столкновение.

С Нами Медведь

Пугливый **черный медведь (black bear)** следует по пятам за персонажами, надеясь получить вкусное подношение. Если они покормят медведя, он следует за ними как зверь-спутник и ожидает, что его будут кормить регулярно.

Древесные Стражи

Когда герои идут через лес, их начинают на Общем языке допрашивать два **дерева с пробужденным интеллектом**, для выяснения причин их вторжения. Если персонажи ищут укрытие, безопасный проход на более глубокие уровни Подгорья или информацию, деревья предлагают сопроводить их к башне Ивы (зона 6).

Изгой Вул

Целый ряд нападений на лесных оленей грозил настроить Иву против ее соседей - гоблинов-вермышей, пока не выяснилось, что виновником всех кровопролитий был только один гоблин-**вермышь (werebat)** Вул (см. приложение А). Чтобы умиротворить архидруида, другие оборотни выгнали Вула из своей деревни. Он обосновался в уединенной пещере неподалеку (см. зону 17) и укрылся в ней. Вул решается выходить из пещеры чтобы поесть один раз в день, но избегает контакта со своим племенем.

Когда Вул замечает партию, он пытается напасть на того, кто в одиночку отстанет от группы. Если его поймают или загонят в угол, он извиняется за свою неконтролируемую жажду крови и предлагает загладить свою вину, став для них верным проводником. Он одинок и искренне ищет общения, но у него нет ни чести, ни порядочности. В попытке завоевать расположение и отвлечь персонажей от своих собственных недостатков, Вул пытается настроить их против Ивы, изображая архидруида как существо чистого безумия и злобы. Он также делится слухами о "великих сокровищах", спрятанных в башне Ивы.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций Ивового Леса привязаны к карте 5.

1. РЕКА ГЛУБИН

Большие слепые рыбы плавают вверх и вниз по этой темной, медленной реке, текущей от уровня 4 и низвергающейся далее в Подземье водопадами, следующими примерно через каждую милю.

Глубина реки варьируется от нескольких футов до целых 30 футов в некоторых местах. Закинувшие в её глубины сети в надежде выловить что-то ценное персонажи, могут поймать необычные безделушки или, возможно, что-то более опасное, например потревожить спящую гидру.

В разных местах вдоль реки установлены грубые деревянные указатели, на каждом вырезано на языке Гоблинов слово "Подземье" и стрелка, указывающая вниз по течению реки.

2. ЛЕС

Между лесом и подземной рекой на узких галечных пляжах, Ива установила вырезанные из дерева знаки со следующим предупреждением на языках Эльфов, Драконов и Общем: ПЕРЕД ВАМИ ИВОВЫЙ ЛЕС. НЕ НАНОСИТЕ ВРЕД И НЕ НАВРЕДЯТ ВАМ.

Общие особенности леса представлены в сноске "Особенности леса". Специфические особенности области представлены ниже в своих подразделах.

2а. Прибрежный Лес

Деревья, растущие вдоль реки, одни из самых больших в Ивовом Лесу. Их сучковатые ветви образуют спутанный навес, нависающий над галечными пляжами. Медведи приходят на берег реки ловить рыбу, а олени и лоси - пить и купаться.

2b. Лес Эттеркапов

Деревья в этой части леса окутаны густой паутиной, завернутые в коконы мертвые животные свисают с ветвей. Пять **эттеркапов (ettercaps)** и десять **гигантских пауков** живут на деревьях и нападают на чужаков. Ива считает, что эти существа являются частью естественной экосистемы Ивового Леса, но не дает им распространиться на запад и юг за пределы мраморной аллеи.

2c. Стонущий Лес

Персонажи, проходящие через эту часть леса, могут заметить между деревьев башню Ивы (зона 6) и слышать жуткий стон, идущий с северо-запада. (Источник непрекращающихся стонов - плащевик в зоне 4e.)

Особенности Леса

В Ивовом Лесу растут как лиственные, так и хвойные деревья, а также ягодные и другие кустарники. Здесь произрастают все виды цветов, кроме роз, потому что их не любит Ива.

Высота большинства деревьев от 30 до 50 футов. Между ними петляют извилистые тропинки, и любой преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Выживание) для поиска следов персонаж, может заметить следы небольшого одинокого гуманоида (женщины эльфа) среди следов, оставленных различными другими лесными жителями.

Через лес на высоте 20 футов, по покрытыми плющом, белым мраморным аркам, поддерживаемых толстыми белыми мраморными колоннами, проходит полуразрушенная пешеходная аллея. Некоторые участки аллеи обрушились из-за срока лет или сейсмической активности.

Персонажи могут свободно набрать ягод, собирать упавшие ветки, подбирать желуди и сосновые шишки, а также отдыхать на покрытых мхом бревнах. Вырубка деревьев, разжигание огня, убийство животных или любой другой подобный акт разрушения недопустимы. У Ивы в лесу много осведомителей, которые поспешат к ее башне, чтобы сообщить о злодеяниях партии. Если ее поставят об этом в известность, она быстро выдвигается для уничтожения нарушителей.

2d. Старая Могила

Тонкие лучи солнечного или лунного света проникают сквозь густой полог покрытых мхом деревьев старого леса.

По ночам **блуждающий огонек (will-o'-wisp)** заманивает искателей приключений к могиле посреди пещеры. Могила находится в центре рощи мертвых, сожженных деревьев. На надгробном камне высечена надпись: "Здесь лежит человек Криссанн, друг и напарник". Верхушка надгробия вырезана в виде розы. Сколдованное в непосредственной близости заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, покажет на источник магии вызова, захороненный в земле (см. "Сокровище" ниже).

Блуждающий огонек - это бесплотный дух Криссана, в течении дня незримо парящий над могилой. Шепчущим голосом он говорит на Общем языке: "Возьми мою волшебную палочку. Используй её, чтобы уничтожить Иву, эльфийскую ведьму!" Если персонажи достанут из могилы волшебную палочку, блуждающий огонек пытается привести их к башне Ивы для поединка с архидруидом. Когда персонажи отказываются отомстить за Криссана, блуждающий огонек нападает на них, в противном случае он считает персонажей своими союзниками. Если Ива будет побеждена, блуждающий огонек впадает в отчаянье и обращается против партии, сражаясь до тех пор, пока не будет уничтожен.

Сокровище. Раскопавшие могилу персонажи, обнаружат одетый в истлевшую одежду человеческий скелет и полностью заряженную *волшебную палочку огненных шаров (wand of fireballs)*.

2e. Западный Лес

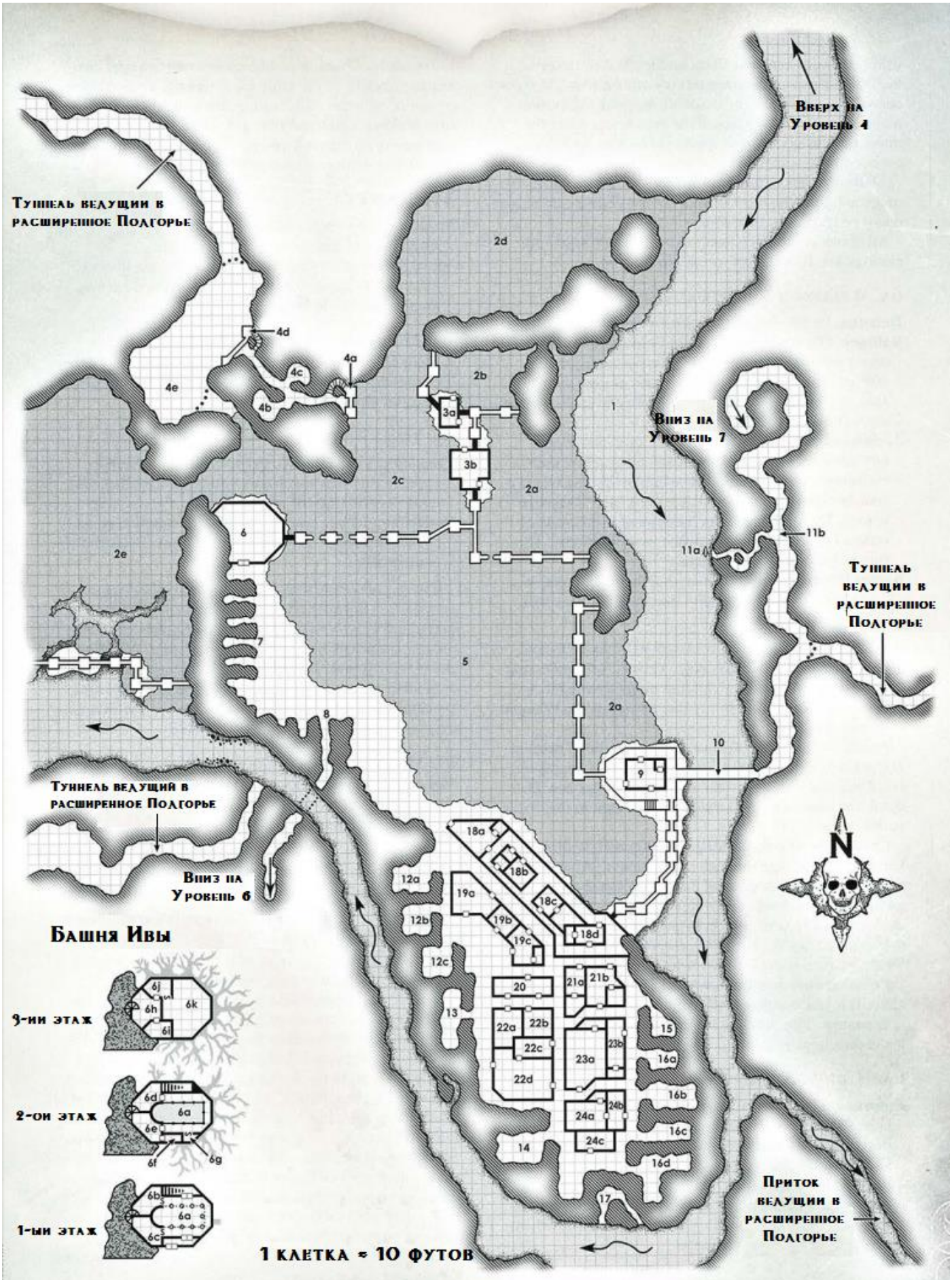
Лес тянется за пределы карты вдоль подземной реки на протяжении нескольких сотен футов. Лесная подстилка полна статуями птиц и млекопитающих, существ, окаменевших от бродящего в этой части леса **василиска (basilisk)**.

3. КАРАУЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Караульные помещения из двух лишённых окон каменных дома с остроконечными черепичными крышами стоят посреди леса, где сходятся с разных сторон несколько пешеходных аллей. Здания построены на возвышенности над окружающим их лесом, их каменные двери не заперты.

3a. Северная Караулка

На проржавевший, свисающий со стропил, фонарь наложено заклинание *вечный огонь [continual flame]*. Он ярко освещает затхлую комнату с четырьмя деревянными кроватями с заплесневелыми матрасами. В изножье у каждой кровати находится пустой опрокинутый сундук.



Карта 5: Ивовый Лес

3b. Южная Караулка

Все двери южной караулки забаррикадированы изнутри и для того чтобы их открыть требуется успешная проверка Силы Сл 15 (Атлетика). За дверями валяются разбитые стулья, сломанные скамьи и пустые сундуки. Внутри здания персонажи обнаружат следующее:

Арка. В центре восточной стены высечена декоративная каменная арка, представляющая собой глухую стену (см. "Арочные врата на уровень 2" ниже).

Обстановка. Деревянный стол лежит на боку посреди комнаты. Железная люстра с расплавленными восковыми свечами подвешена перекинутой через стропила верёвкой идущей к ручке северной двери.

Мертвый полурослик. За железной печью в северо-восточном углу лежит тело мертвого полуролика в кожаных доспехах, его лицо искажено маской ужаса.

Полурослик авантюрист Хаддон Быстроногий отказался помочь блуждающему огоньку из зоны 2 и забаррикадировался в караулке, полагая, что это помешает блуждающему огоньку до него добраться. Обследование трупа и успешная проверка Сл 12 Мудрости (Медицина) покажет, что он умер от нескольких ударов молнии.

Арочные врата на уровень 2. Каменная арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Арочная каменная рама высечена в виде древесных стволов, при ближайшем рассмотрении обнаруживается вырезанное на замковом камне врат изображение засохшего дерева. Правила прохождения этих врат следующие:

- Касание арки засохшим прутом или веткой открывает врата на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 6-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 12 на уровне 2, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Сокровище. На трупе Хаддона одеты пригодные к ношению кожаные доспехи с размером на полуролика. В одной руке он сжимает посеребренный короткий меч, в другой обрубок от прогоревшего факела. Осмотр трупа приносит вещмешок с испорченными пайками, 5 оставшихся факелов и небольшой кошель с 4 зм.

4. ЛОГОВО ПЛАЩЕВИКОВ

Несколько плащевиков захватили этот комплекс пещер. Ива пытается отпугнуть плащевиков, но пока безрезультатно. Постоянный, жуткий стон исходит из зоны 4e и хорошо слышен по всем пещерам и в окружающем их лесу.

4a. Восточные Ворота

Железная решетка высотой в 15 футов встроена в каменную стену у входа в длинный туннель. Грубо обтесанные ступени сбоку после входа в туннель поднимаются к верху стены, окруженной каменными зубцами. Ни на стене, ни за решеткой нет стражников. Лебедка для подъема решетки находится внутри туннеля, сразу же за воротами. Решётку также можно поднять с успешной проверкой Силы Сл 25 (Атлетика).

4b-c. Боковые Пещеры

Здесь прячутся два **плащевика (cloakers)**, по одному в каждой пещере. Они объединяются против проникших сюда посторонних. Если один убит, другой отступает в зону 4e и присоединяется там к другому плащевику. В пещерах нет мебели и сокровищ.

4d. Западные Ворота

Аналогичны воротам в зоне 4a и ведут в зону 4e.

4e. Пещера Кристаллов

Кристаллы. Стены этой 60-футовой в высоту пещеры покрыты естественно сформированными образованиями кристаллов, напоминающими замерзшие водопады.

Стенающая расщелина. Трещина глубиной в 20 футов, шириной 10 футов и длиной 20 футов пересекает середину потолка словно открытая рана. Зловещий стон, слышимый в этом пещерном комплексе, исходит отсюда из-за скрывающего в ней **плащевика**.

Ворота. В стену на востоке встроены железные ворота (см. зону 4a для деталей).

Иллюзорные стены. 20-футовый квадратный участок стен на юге от ворот в зоне 4d иллюзорен и скрывает идущий далее туннель. Иллюзорная стена нематериальна и существа могут свободно проходить сквозь нее. Успешное применение на стену заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17) развеивает иллюзию.

Плащевик использует свой стон, чтобы привлечь себе подобных в это место, надеясь сформировать конклав. Когда плащевик обнаруживает нарушителей, он создает свои фантомы, вылетает из трещины в потолке и атакует.

Кристаллические образования отражают и усиливают попавший на них свет. Кристаллы также усиливают звук, позволяя его услышать далеко за пределами пещеры. Во всем остальном кристаллы не имеют никаких особенностей или ценности.

5. ВНУТРЕННИЙ ЛЕС

Тщательное исследование этой части леса откроет несколько примечательных особенностей:

Мусор. Лес усыпан ржавым оружием, обрубками обгоревших факелов, пустыми бутылками и прочим бесполезным барахлом, оставленным после себя авантюристами.

Друидические тотемы. С деревьев свисают жуткие тотемы в виде грубых кукол сделанных из веток, перьев и обрывков ткани. (Каждый из них модель убитого Ивой гуманоида.)

Общие особенности этого участка леса представлены в сноске "Особенности леса". К персонажам, занимающимся бессмысленным уничтожением, подходят и нападают несколько существ, преобразованных заклинанием *пробуждение разума [awaken]*: четыре **пробужденных дерева**, **бурый медведь (brown bear)**, два **лося (elk)** и три **гигантские осы (giant wasp)**. Эти существа с пробужденным интеллектом - верные слуги архидруида.

6. БАШНЯ ИВЫ

Башня Ивы выглядит как приземистое каменное дерево с изогнутыми каменными ветвями, выступающими из стен. Тринадцать **гигантских летучих мышей (giant bats)** свисают с этих крошащихся ветвей, словно украшения, их крылья плотно обернуты вокруг тел. Если персонажи пытаются влезть по стенам башни, летучие мыши атакуют. В других случаях летучие мыши сражаются только в целях самообороны или подчиняясь команде Ивы.

На южной стороне, в основании башни находится 12-футовая в высоту арочная двустворчатая дверь из резного камня. Если дернуть за висящую рядом с дверью веревку раздастся звонок. Когда персонажи прежде чем войти стучат или звонят, их приветствует швейцар Ивы - Халасдрев и провожает в зону 6a. Халасдрев - это **дерево с пробужденным интеллектом**, ствол которого Ива изваяла по образу Халастера. Он говорит на Общем языке и исключительно вежлив. Если персонажи входят в башню не предупреждая о себе, они не встретив никого попадают в зону 6a.

Все комнаты в башне ярко освещены лучами магического света, исходящими с потолка и падающими на пыльный, выложенный плиткой пол.

Все двери в башне сделаны из резного камня. Все потолки имеют высоту в 10 футов, за исключением зоны 6a.

6a. Тронный Зал Ивы

Убранство. Пыльный пол покрывают опавшие листья и сухие ветки.

Балкон. Сводчатый потолок комнаты 20 футов высотой. Каменные колонны, высеченные в виде деревьев, поддерживают на высоте 10-ти футов каменную галерею, проходящую вдоль северной, восточной и южной стен. Каменные ветви деревьев служат перилами балконной галереи.

Архидруид и её друзья. Здесь находятся: Ива, в сопровождении своего спутника **ускользающего зверя (displacer beast)** Криссанна и её швейцара Халасдрева, **дерева с пробужденным интеллектом**. Ива носит на шейном шнурке золотой ключ (см. "Сокровище" ниже). Архидруид медитирует на стоящем в западном алькове троне из желтого хрусталя с орнаментом в виде глаз.

Секретные двери. По бокам хрустального трона находятся две потайные двери. Одна из них ведёт в зону 6b, другая в зону 6c.

Изготовленный дварфами хрустальный трон Ивы был подарен ей ее покойным мужем Инарком. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокргу него ауру магии прорицания. Существо, сидящее на троне, имеет преимущество в проверках Мудрости (Проницательность).

Для получения информации об Иве см. раздел "Ива" в начале главы. Архидруид дружелюбно относится к посетителям, не сделавшим ничего, что могло бы ее разозлить. В случае боя ускользающий зверь и дерево с пробужденным интеллектом сражаются насмерть, чтобы её защитить.

Не породившие к себе вражду Ивы персонажи, получают разрешение на безопасный проход через ее владения, хотя она предупреждает их держаться подальше от гоблинов-вермышей и отнестись к зеленому дракону с должным уважением. Она знает, где находятся врата Ивового Леса и как их активировать (см. зоны 3b, 6i и 9), а также проходы, ведущие вниз к уровням 6 и 7, и если персонажи убьют плащевиков к северу от ее башни (в зоне 4), Ива поделится с ними этой информацией.

Сокровище. Золотой ключ Ивы отпирает сундук в зоне 6g. Ключ стоит 25 зм.

6b. Скрытый Арсенал

Фрески. Стены украшены фресками, изображающими стычки между поверхностными эльфами и дроу, кульминацией которых стала эпическая схватка с Лолс в Ямах Паутины Демонов.

Стол. В центре комнаты резной каменный стол с покрытыми слоем пыли предметами. К столу прислонен затянутый паутиной деревянный посох с посеребренным наконечником.

Сокровище. Смахнув пыль с предметов, можно рассмотреть то, что лежит на столе, более четко: *доспех сопротивления (hide armor of resistance) из шкур* (электричество) сшитый из кожи и меха ротов, посеребренный скимитар и кожаный колчан с 20-ю посеребренными стрелами. Прислоненный к столу посох является посеребренным боевым посохом.

6c. Лестница

Фрески. Стены украшены фресками, изображающими обмен дарами между дварфами и эльфами.
Лестница. Идущая вверх каменная винтовая лестница в северо-западном углу поднимается на 10 футов в зону 6e и продолжается еще на 10 футов в зону 6h.

6d. Зал Лесного Царства

Лестничный пролет соединяет эту комнату с нижним этажом. Комната пуста, в ней нет ничего кроме фресок на стенах, изображающих лесное царство эльфов.

6e. Зал Небесных Колесниц

Фрески. Стены украшены фресками, изображающими эльфов в облачных колесницах, запряженных огненными конями, мчащимися по звездному небу.
Лестница. Каменная винтовая лестница в северо-западном углу спускается на 10 футов в зону 6c и поднимается на 10 футов в зону 6h.

На каменную дверь ведущую в зону 6f наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Высеченная в форме мерцающей звезды, нажимная панель скрыта рядом в настенной фреске; персонаж, осматривающий стену, замечает ее с успешной проверкой Мудрости Сл 17 (Восприятие). Когда панель в форме звезды будет нажата, дверь открывается внутрь. Также её можно открыть с помощью заклинания *открывание [knock]* или выбить с успешной проверкой Силы Сл 25 (Атлетика).

6f. Посох Цветов Ивы

Дверь в узкую комнату магическим образом заперта снаружи (см. зону 6e), но легко открывается изнутри. В комнате следующие особенности:

Обломки. Сломанные посохи валяются на пыльном полу.
Стол. Лучи света падают на узкий прямоугольный каменный стол в центре комнаты. На столе лежит деревянный посох с вырезанными на нём цветами.

Ива увлеклась созданием магических предметов. Сломанные посохи свидетельствуют о ее многочисленных неудачах. Неповрежденный посох на столе - это ее единственный успех на сегодняшний день.
Сокровище. Лежащий на столе посох - это *посох цветов (staff of flowers)* Ивы, обычный магический предмет, на него может настроиться любой владелец посоха. Держащее его в руках существо, используя действие расходует 1 заряд посоха и из участка земли или почвы в пределах 5 футов от него или из самого посоха вырастает цветок. Если не выбран конкретный вид цветка, посох создает маргаритку с мягким приятным ароматом. Посох Ивы необычен тем, что он не может создавать розы, которые не нравятся архидруиду. Если выбрана роза, то вместо нее вырастает маргаритка. Цветок безвреден и не имеет магии, он растет или увядает, как любой обычный цветок.
В посохе 10 зарядов и на рассвете он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 израсходованных заряда. Когда израсходован последний заряд посоха, бросьте к20. Если выпадет 1, посох превращается в черные лепестки роз и уничтожается.

6g. Тайная Комната

Комната скрыта за запертой потайной дверью с фреской изображающей танцующего и играющего на лютне в лесу сатира в окружении порхающих бабочек.
Один из настроечных колков на лютне сатира - это потайной выключатель; когда он поворачивается, потайная дверь открывается внутрь помещения. Дверь также можно открыть заклинанием *открывание [knock]* или используя для взлома замка воровские инструменты с успешной проверкой Ловкости Сл 20.
Сокровище. В высеченной в юго-восточной стене нише находится небольшой деревянный сундук с изображением дождевых червей, вылезающих из земли. Сундук закрыт на магический замок с ложными штифтами сбивающими с толку взломщиков. Использующий воровские инструменты персонаж может взломать замок с успешной проверкой ловкости Сл 15, но проверка проводится с помехой. Золотой ключ Ивы (см. зону 6a) также открывает сундук, как и заклинание *открывание [knock].*

В сундуке - пара сапфировых сережек (250 зм каждая), наручный браслет из переплетающих золотых листьев (250 зм), безделушка (сделайте бросок по таблице Безделушек в главе 5 *Руководства Игрока*) и кристалл-луковица размером с грушу. Внутри луковицы находится крошечная фигурка Халастера Черного Плаща. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг луковицы ауру магии призыва.

Когда кристалл-луковица будет посажен в землю или почву на этом уровне Подгорья, он разрушается и из того места где была закопана луковица вырастает **Халастер Черный Плащ** (см. приложение А) собственной персоной. Это настоящий Халастер, доставленный сюда его же магией. Безумный Маг вверил кристалл-луковицу Иве на тот случай, если ей понадобится его призвать, и становится рассержен когда видит, что луковицу использовал кто-то другой.

Если персонажи не сделали кроме этого больше ничего, что оскорбило бы его, Халастер бормочет о своей текущей озабоченности (см. "Цели Халастера") и требует, чтобы персонажи сделали все возможное, чтобы помочь ему в этих начинаниях. После чего, раздраженный, использует телепортацию и исчезает. В том случае, если персонажам удастся вставить слово в его монолог, они могут убедить Халастера поделиться полезной информацией, прежде чем он уйдет. Он может, например, раскрыть секрет активации одних из своих многочисленных врат, или может упомянуть о существах, обитающих на одном из более глубоких уровней Подгорья. Если персонажи нападают на него, Халастер отвечает им таким же образом.

6h. Скульптуры

Винтовая лестница поднимается до этого помещения, со следующими особенностями:

Статуи. В альковах на севере и юге, лицом друг к другу, установлены 6-футовые в высоту статуи из зеленого мрамора изображающие гордых воинов эльфов, сжимающих щиты и копья. Щит северной статуи украшает сосна, а на щите южной - дуб.

Фрески. Стены украшены фресками, изображающими эльфов, путешествующих среди звезд на изящных деревянных кораблях с гигантскими кристаллическими крыльями, посещающих диковинные миры и сражающихся там с орками и драконами.

6i. Арочные Врата на Уровень 3

В комнате повсюду пыль и паутина. В середине восточной стены находится каменная арка. Это магические врата Халастера (см. «Врата»). На замковом камне арки и цокольных камнях выгравировано изображение старика, сжимающего посох. Врата действуют следующим образом:

- Врата открываются на 1 минуту, если трижды постучать по арке посохом любого вида.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 7-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 15b на уровне 3, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

6j. Склеп

За последние годы Ива убила множество авантюристов, и она решила увековечить память о них в этом жутком склепе. В стены и потолок склепа вцементированы в декоративных композициях гуманоидные черепа и кости. Несколько участков пусты и пока не заполнены.

Секретная дверь. Потайная дверь в одной из костяных стен открывается в зону 6к.

6k. Камень Календаря

Просторная комната убранная от пыли и паутины. Здесь находится следующее:

Стража. Четыре **гигантские жабы (giant toads)** затаились в дальних от входа углах помещения. Они прыгают вперед и нападают на всех, кто появляется здесь без сопровождения Ивы.

Камень календаря. В полу находится каменное устройство диаметром в 15 футов, с выгравированными на нём различными изображениями.

В центре устройства каменный круг диаметром в 9 футов, вокруг него расположены два концентрических каменных кольца. Центральная часть зафиксирована в одном положении и на ней изображены птицы, бабочки, рыбы и мелкие млекопитающие, окружающие улыбающееся лицо Ивы. Каждое кольцо имеет ширину в 3 фута и поворачивается по часовой стрелке на скрытых роликах. На внутреннем кольце выгравировано как выглядят растения и животные в различные времена года. Внешнее кольцо имеет чередующиеся гравюры солнца на различных высотах и луны во всех ее фазах. Приспособление на внешнем краю устройства предназначено для отслеживания текущего времени и сезона года в Ивовом Лесу. Кольца медленно вращаются сами по себе, отмечая естественные изменения происходящие с течением времени. Поворачивая кольца вручную, можно вызвать более резкую смену дня на ночь или ночи на день, или поменять в Ивовом Лесу текущее время года.

Если персонажи меняют время суток или время года, то все выжившие вермыши, кроме Вула (см. зону 17), в облике гоблинов отправляются в башню Ивы для того, чтобы выяснить, что произошло.

Камень календаря не может быть поврежден или разобран.

7. АЛЬКОВЫ СМЕРТИ

Четыре глубоких ниши, каждая примерно в 10 футов шириной и 15 футов высотой, тянутся вдоль стены пещеры на юг от башни Ивы. В них разбросаны останки шестидесяти человек, одетых в сгнившую одежду из меха - поклонников Малара, убитых ядовитым дыханием зеленого дракона. Ива перенесла сюда трупы и оставила их здесь гнить, как страшное предупреждение тем, кто предаст ее. Осмотр костей не выявит ничего ценного.

8. ТУННЕЛЬ БУРОГО УВАЛЬНЯ

Туннель, спускающийся на сотни футов в зону 1 уровня 6, прорыл бурый увалень.

9. ДРАКОНИЙ ПОМОСТ

Каменный помост. Построенный на вершине естественного холма из земли и камня, каменный помост длиной 70 футов, шириной 50 футов и высотой 10 футов, покрыт мхом и плющом. К нему подходят две каменные пешеходные аллеи, идущие по 20-футовым мраморным колоннам.

Мост. От помоста на восток через реку, перекинут каменный мост. (См. зону 10 для получения дополнительной информации про мост.)

Здание. Покрытая мхом лестница поднимается по южной стене к 15-футовому высотой каменному строению с великолепным видом на реку и каменными дверями в северной, западной и южной стене. Осыпающиеся парапеты в виде зубцов окружают плоскую крышу, на которой спит **молодой зеленый дракон (young green dragon)** с радужной чешуей. В его череп по самую рукоять воткнут меч.

Интерьер Здания

Двери ведущие внутрь здания открываются в темную, пыльную комнату, усыпанную сокровищами, накопленными драконом (см. "Сокровище" ниже).

Арочные врата на уровень 6. Дверь в северо-восточном углу ведет в маленькую комнатку с арочными вратами в дальней от входа стене (см. "Врата"). На арке выгравированы изображения танцующих дварфов. Врата действуют следующим образом:

- Врата открываются на 1 минуту, если кто-либо, стоя в пределах 5 футов от арки подражает движениям танцующих дварфов. Танец должен продолжаться не менее 1 минуты.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 10 на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Сокровище. Внутри здания находятся следующие сокровища::

- 3500 зм, 6000 см и 15 000 мм в рассыпанных монетах
- Черная жемчужина стоимостью в 500 зм с незначительным магическим свойством (начинает слабо светиться, если в пределах 120 футов от нее находится нежить)
- *Зелье газообразной формы (potion of gaseous form)*
- *Свиток с заклинанием пир героев (spell scroll of heroes' feast)*

Зелёный Дракон

Дракон, используя показатели пассивной Мудрости (Восприятие), чувствует по запаху и шуму во время своего сна приближение посторонних. Он питается в основном слепой рыбой из реки и предпочитает дремать в одиночестве. Если на него нападают, он издает рев, достаточно громкий, чтобы его услышать везде в Ивовом Лесу. Где бы она ни находилась, Ива услышав рев, встанет на защиту дракона.

Дракон Вальдемар называет себя Тиарулай и не желает расставаться с мечом, воткнутым в его череп. Также он не позволит персонажам входить в здание или использовать находящиеся внутри врата, если у них нет на это разрешения Ивы. Когда персонаж пытается обмануть дракона, он делает проверку Мудрости (Проницательность), противостоящую проверке Харизмы (Обман) для разоблачения лжи. Пытавшийся неудачно обмануть дракона персонаж, никогда не сможет вернуть его доверие.

Если дракон недееспособен, персонаж может использовав действие попытаться вытащить Тиарулай из черепа Вальдемара с успешной проверкой Силы Сл 13. Извлечение меча таким образом восстановит обратно злое мировоззрение дракона и его индивидуальность. С этого момента дракон будет считать Иву своим смертельным врагом.

Тиарулай

Длинный меч, Тиарулай, является разумным, нейтрально-добрым *мечом остроты (sword of sharpness)* с изумрудным лезвием и драгоценными камнями, встроенными в его рукоять и навершие. Магические свойства меча подавляются до тех пор, пока он не будет удален из черепа Вальдемара.

Существа со злым мировоззрением не могут настроиться на Тиарулай; любое такое существо, попытавшееся сделать это, получает 20 единиц психического урона. Изумрудный клинок оружия не может быть поврежден или затуплен, и меч не может быть телепортирован куда-либо без своего владельца, пока они настроены друг на друга.

Заклинания. Меч имеет 6 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к4 + 2 израсходованных заряда на рассвете. Настроенное на меч существо может действием истратить 1 или более зарядов для активации одного из следующих заклинаний без требуемых материальных компонентов: *полёт [fly]* (2 заряда), *превращение [polymorph]* (3 заряда) или *путешествие через растения [transport via plants]* (4 заряда).

Разум. Тиарулай - меч с Интеллектом 17, Мудростью 12 и Харизмой 20. Он обладает слухом и истинным зрением в пределах 120 футов. Он телепатически общается с настроенным на него владельцем и может говорить, читать и понимать языки Драконов, Эльфов, Сильван и Общий. Кроме того, меч может установить истинную ценность любого драгоценного камня в пределах 5 футов от себя.

Индивидуальность. Тиарулай восхищается красотой, музыкой, изобразительным искусством и поэзией. Полное самомнения оружие стремится улучшить свой внешний вид. Он без ума от драгоценных камней и страстно желает лучшие из них для собственного украшения. Больше всего он хочет вернуться туда, где он был создан - в окружающие Миф Драннор леса. Если цели его владельца идут вразрез с его собственными, Тиарулай пытается подчинить своего владельца и сбежать из Подгорья, после чего он сможет использовать заклинание *путешествие через растения [transport via plants]* для того, чтобы вернуться в родные леса.

10. ЗАРОСШИЙ МХОМ КАМЕННЫЙ МОСТ

Арочный мост из покрытых мхом камней перекинут через реку Глубин на высоте 30 футов, соединяя драконий помост (зона 9) с грубо пробитым в скале туннелем, спускающимся в конечном итоге на уровень 7. Под мхом скрыты высеченные на камнях изображения деревьев и лиан.

11. СОВМЕСТНЫЕ ЗАПЛЫВЫ

Мертвый гримлок в заброшенном туннеле служит доказательством того, что подземная река опасна.

11a. Обманчивая Лодка

В устье узкой пещеры на уровне воды причалена деревянная гребная лодка без видимых повреждений, которая вмещает до четырех персонажей со своим снаряжением. Лодка и ее причальный трос - это на самом деле **мимик** Большого размера с 67 (9к10 + 18) очками здоровья. Мимик приклеивается к любому залезающему на него существу или схватившему его "трос". Как только добыча оказывается в его хватке, он отчаливает от берега и дрейфует вниз по реке со скоростью 15 футов, забивая свою потенциальную еду до смерти своими ложноножками.

11b. Скелет Гримлока

Скелет однорукого гримлока лежит на полу там, где узкий проход с запада пересекается с более широким туннелем, ведущим на север и юг. При тщательном осмотре выяснится, что обглоданные кости гримлока вычищены кислотой, а пустые глазницы черепа "смотрят" в сторону узкого прохода, ведущего на запад. Кости руки гримлока также указывают в том же направлении. Скелет был оставлен здесь мимиком и на нём нет ничего ценного.

12. ПЕЩЕРЫ ВЕРМЫШЕЙ

Естественные пещеры с неровным полом и потолками высотой 30 футов. В них достаточно света, чтобы тускло освещать каждую пещеру. Здесь скрываются девять гоблинов-вермышей.

Когда где-либо в этих пещерах вспыхнет бой, все вермыши из трех секций зоны 12 быстро присоединятся к схватке. Мобар (см. зона 14) остается там, где и находился.

12a. Вермыши в Облике Летучих Мышей

Вермыши. Три спящих гоблина-**вермыши** (см. приложение А), свисают с потолка в облике летучих мышей. В этом виде они неотличимы от гигантских летучих мышей. Вермыши просыпаются, если на них нападают или потревожат тем или иным способом.

Оружейная стойка. Посреди пещеры стоит грубая стойка для оружия, сделанная из связанных вместе костей.

Если они просыпаются, вермыши либо нападают на незваных гостей в облике летучей мыши, либо падают на пол, принимают облик гоблинов и вооружаются оставленным на стойке оружием.

На стойке находятся три скимитара, три коротких лука и три кожаных колчана, в каждом по 20 стрел.

12b. Вермыши в Облике Гоблинов

В середине пещеры сидят три гоблина-**вермыши** (см. приложение А) в гуманоидном облике. Один из них затачивает свой скимитар точильным камнем, другие делают стрелы из палок, перьев и кремния.

12c. Вермыши в Облике Летучих Мышей

Здесь логово ещё трех гоблинов-**вермышей** (см. приложение А) в обликах летучих мышей. В остальном пещера идентична зоне 12a.

13. ОБЕДЕННАЯ ПЕЩЕРА

Гоблины-вермыши сохранили обычные привычки в приёме пищи и предпочитают есть вместе в этой пещере, пол которой усеян костями и обескровленными трупами мертвых грызунов, сверчков размером с башмак и слепых рыб.

14. ГЛАВАРЬ ВЕРМЫШЕЙ

Слабоосвещенная большая пещера предназначена для главаря вермышей, особо зловещего гоблина Мобара. Он предпочитает оставаться в гибридном облике - в нём он выглядит наиболее ужасно. Во всех трех своих обликах седовласый Мобар слеп на левый глаз из-за катаракты.

У Мобара игровая статистика **вермыши** (см. приложение А), со следующими изменениями:

- Мобар имеет 42 очка здоровья.
- Из-за плохого зрения он имеет помеху при любом броске атаки против цели, находящейся на расстоянии более 30 футов от него.

Мобар сражен красотой Ивы и следует ее указаниям без лишних вопросов. Он проводит своё время придумывая для неё подарки и затем, в облике летучей мыши, оставляет их перед башней. По уши влюбленный дуралей во всём остальном лишен сострадания и правит племенем оборотней с железной решимостью. Как правило, он не ведет переговоров с авантюристами; скорее он их ограбит и выпьет кровь.

Если здесь вспыхнет бой, сюда слетаются все вермыши из всех секций зоны 16.

Сокровище. В пещере Мобара нет никакой мебели, кроме заплесневевшего старого деревянного сундука, стоящего на естественном карнизе в 10 футах от пола в юго-западном углу. Сундук не заперт и в нём находится: 60 зм в кожаном кошеле, три деревянных священных символа Малара, *зелье большего исцеления (potion of greater healing)* в бутыли из тыквы, пара изящных туфель, шесть выбеленных человеческих черепов, вырезанная из слоновой кости красивая статуэтка Ивы (25 зм) и чаша из голубого кварца (250 зм). Изнутри на крышке сундука со вбитого крюка свисает железный универсальный ключ, подходящий ко всем дверям в зонах 18-24. Головка ключа выполнена в виде сурового лица дварфа.

15. ПЕЩЕРА ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Здесь гнездятся десятки безобидных летучих мышей, их помёт липкими холмиками покрывает пол неосвещенной пещеры. Если в пещеру проникает яркий свет или входят незваные гости, летучие мыши в отчаянии порхают вокруг, прежде чем покинуть пещеру и летать всем роем над деревней. Вермыши из зон 12, 14 и 16, замечают мечущий рой и отправляются сюда, чтобы разобраться с происходящим, нападая на любых злоумышленников встреченных ими на своём пути.

16. ПЕЩЕРЫ ВЕРМЫШЕЙ

Темные, грубо вырубленные пещеры с усыпанным щебнем полами и потолками высотой 30 футов. Здесь обитают девятнадцать гоблинов-**вермышей** (см. приложение А).

Когда где-либо в этих пещерах вспыхнет бой, все вермыши из четырех секций зоны 16 быстро присоединятся к схватке. Шум также предупреждает главаря вермышей в зоне 14 и он приходит сюда чтобы разобраться в происходящем.

16a. Вермыши в Облике Летучих Мышей

Вермыши. Три спящих гоблина-**вермыши** (см. приложение А), свисают с потолка в облике летучих мышей. В этом виде они неотличимы от гигантских летучих мышей и просыпаются, если на них нападают или потревожат тем или иным способом.

Ниши. В трех нишах по южной стене сложено оружие.

Вермыши либо нападают на незваных гостей в облике летучей мыши, либо падают на пол, принимают облик гоблинов и вооружаются оставленным в нишах оружием.

В каждой из трёх ниш находится скимитар, короткий лук и кожаный колчан с 20-ю стрелами.

16b. Вермыши в Облике Гоблинов

Вермыши. Здесь собрались двенадцать гоблинов-**вермышей** (см. приложение А) в гуманоидном облике. Одиннадцать из них сидят окружив двенадцатого, который стоит и что-то им рассказывает.

Наскальные рисунки. На стенах мелом нанесены грубые рисунки.

Нарисованные на стенах мелом фигурки показывают историю племени гоблинов, заразившихся ликантропией вермышей в Подземье и последующими затем лишениями. Это может понять любой персонаж, изучивший рисунки и преуспевший в проверке Сл 10 Мудрости (Проницательность). Среди рисунков - грубоватые изображения зеленого дракона Вальдемара, архидруида Ивы и ее древовидной башни.

Стоящий в центре круга оборотень указывает на конкретные рисунки и рассказывает историю о том, как племя гоблинов нашло убежище в Подгорье, спряталось от зеленого дракона и заключило мир с архидруидом Ивой. История прекращается, как только в пещере обнаруживаются посторонние. Шесть вермышей принимают перед атакой гибридный облик.

16c. Ясли Вермышей

В пещере находятся два гоблина-**вермыши** (см. приложение А) в гуманоидном облике, а также семеро их детенышей.

Детеныши вермышей - небоевые существа дающие 0 опыта. У каждого КД 8 и 1 очко здоровья, все показатели характеристик равны 5, иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от непосеребренного оружия. Также есть обычная для всех оборотней черта смены облика, но их единственный другой облик - это Крошечного размера летучая мышь.

Когда ясли подвергнутся атаке, взрослые будут защищать детенышей. Если взрослые особи будут убиты, детишки превращаются в летучих мышей и улетают.

16d. Сокровище Вермышей

Вермыши. Два гоблина-**вермыши** (см. приложение А) в гуманоидном облике стоят на страже у входа в пещеру.

Сундучки. В каждом из тупиков пещеры стоит деревянный сундучок, настолько набитый "сокровищами", что его крышку невозможно закрыть.

Сокровище. Сундучок в восточном тупике содержит помятую медную пивную кружку (10 зм), ломик, набор кандал, кусок мыла, пять деревянных священных символов Малара, драный плащ из шкуры бурого медведя и десять выбеленных человеческих черепов.

Сундучок в южном тупике содержит ржавую стальную перчатку с пальцами, заканчивающимися когтями, бивень кабана с полудрагоценными камнями (50 зм), набор священника без пайков и случайная безделушка (сделайте бросок по таблице Безделушки в главе 5 *Руководства Игрока*).

17. УБЕЖИЩЕ ВУЛА

Два узких туннеля над береговой линией реки ведут к пещере, занятой изгоем гоблином-**вермышью** Вулом. Персонажи могут столкнуться с ним ещё до того, как обнаружат эту пещеру (см. "Блуждающие монстры").

Пещера Вула усеяна костями птиц, крыс и рыб, а также обескровленными трупами барсука и небольшого оленя.

Сокровище. Ищущий сокровища в пещере и преуспевший в проверке Мудрости Сл 15 (Восприятие) персонаж, находит под кучей объедков небольшой кожаный кошель. В нём находится накопленное богатство Вула: 9 мм, 4 см, булавку от плаща Арфистов из потускневшей платины (25 зм) и кожаный сапог. Сапог распознается как магический предмет и является одним из пары *эльфийских сапогов (boots of elven kind)*, однако он бесполезен без второго сапога (см. уровень 4, зона 16a).

ОСВЕЩЕНИЕ И ВОДОСНАБЖЕНИЕ

Все здания в деревне Ивового Леса (зоны 18-24) оборудованы настенными газовыми светильниками в стеклянных бутылях, соединенными вентиляционными отверстиями с источником природного газа под деревней, а также водопроводом, подключенным к подземной реке поблизости. Газовые лампы включаются и выключаются каменными выключателями на стенах возле дверей. Железные вентили регулируют потоки воды по железным трубам к раковинам и ваннам.

18. ЗАБРОШЕННЫЙ МОНАСТЫРЬ

В длинном каменном здании без окон расположено несколько комнат, которые ранее занимали высокопоставленные жрецы Малара, Бога Охоты. Все каменные двери снабжены замками, но в настоящее время они не заперты. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

Вокруг здания разбросаны сломанные мечи, помятые шлемы и разорванные металлические доспехи. После того, как зеленый дракон убил культистов Малара, Ива сняла с трупов их снаряжение из металла и сложила здесь в виде своего рода предупреждения, после чего оттащила тела гнить в зону 7.

18a. Разграбленная Трофейная

Гоблины-вермыши тщательно разграбили помещение, где жрецы Малара выставляли свои охотничьи трофеи и расправлялись с теми, кто их подвел. В комнате находится следующее:

Руины. Опрокинутые столы и сломанные полки лежат на полу вместе с грудами старых ковров и выбеленными человеческими черепами.

Чучело совуха. В южном углу свирепо сверкая глазами стоит на задних лапах чучело совуха.

Пустой чулан. Узкая дверь в восточном углу комнаты ведет в небольшую каморку, на стены внутри прибиты голые крюки.

18b. Гостевая

Обстановка. В комнате четыре узкие деревянные кровати, покрытые пыльными одеялами и паутиной. Рядом с каждой кроватью стоит тумбочка с незажженными свечами.

Ванные. К большой комнате примыкают две маленькие, в них рабочие раковины, туалеты и ванны, все предметы вырезаны из камня и снабжены заржавевшей железной фурнитурой..

18c. Жреческие Апартаменты

Помещение когда-то было резиденцией верховного жреца культа Малара, оно состоит из просторной спальни и столь же впечатляющей ванной комнаты с входом изнутри.

Ванная комната и сауна. Внутри помещения рабочая раковина, туалет и ванна из полированного зеленого мрамора с заржавевшей железной фурнитурой. У юго-западной стены установлена деревянная скамья, над ней крючки с висящими на них старыми затхлыми полотенцами. Если повернуть железный вентиль под скамейкой из вентиляционных отверстий в полу вокруг скамьи выходит горячий пар.

Спальня. Внешняя комната представляет собой спальню со следующими особенностями:

Убранство. На полу лежат потрепанные ковры с изображениями сражающихся со скорпионами тигров. На стенах выцветшие рисунки со змеями.

Обстановка. У северо-восточной стены, украшенная резьбой в виде змей, стоит деревянная кровать покрытая пыльными одеялами и окруженная с обеих сторон ночными столиками. На них девять полурасплавленных восковых свечей. Под кроватью лежит высохшая сброшенная кожа двух больших змей. (Змеи уползли в лес и давно умерли.)

Алтарь. У северо-западной стены запятнанный кровью деревянный алтарь, украшенный серебряными и бронзовыми узорами из когтей, клыков, клювов и глаз. Вокруг алтаря сложена дюжина выбеленных человеческих черепов.

Сокровище. Осмотр алтаря, сопровождаемый успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) покажет секретное отделение на одной из его сторон. Внутри находится деревянный тубус для свитков с вырезанными на нём изображениями многоножек, внутри лежит *свиток с заклинанием разговор с животными (spell scroll of speak with animals)*.

18d. Апартаменты

Эти апартаменты состоят из просторной спальни и прилегающей к ней ванной комнаты, оборудованной рабочей раковиной, туалетом и ванной, всё сделано из полированного камня и снабжено заржавевшей железной фурнитурой.

19. ОБВОРОВАННЫЕ ОБИТЕЛИ

Каменное, без окон, здание с комнатами, ранее занимаемыми рядовыми культистами Малара. Все каменные двери снабжены замками, но в настоящее время они не заперты. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

19a. Ограбленная Комната

Стены в комнате высечены из натурального камня, что придает ей пещероподобный вид. Комната разграблена и здесь находится следующее:

Обстановка. Шесть перевернутых кроватей, шесть пустых сундуков, разбитый стол и шесть сломанных стульев разбросаны по всему помещению. На полу также валяются несколько выбеленных человеческих черепов, деревянные миски и деревянные пивные кружки.

Каноэ. Неповрежденное каноэ висит на вбитых в потолок крюках. Оно вмещает до шести персонажей вместе с их снаряжением. Внутри каноэ четыре весла.

19b. Ванная Комната

В комнате рабочая раковина, туалет и ванна, всё вырезано из камня и оснащено заржавевшей железной фурнитурой.

19c. Разгромленная Обитель

Комната усеяна сломанной мебелью. Тщательный обыск также даст пару ржавых (но все еще функционирующих) охотничьих ловушек.

Узкая дверь ведет в небольшую каморку, на стены внутри прибиты голые крюки.

20. ШАТЁР МАЛАРА

Здание выше других, его островерхая крыша достигает высоты в 30 футов. Железные шипы, словно сжимающиеся когти, окружают вершину, а резные изваяния оскалившихся в рыке василисков, химер, драконов и мантикор сидят на внешних стенах.

Здесь культ Малара собирался для поклонения. Каменные двери снабжены замками, но в настоящее время они не заперты. Здание состоит из одного большого, роскошного помещения со следующими особенностями:

Отделка. Пол выложен зеленым мрамором, стены расписаны изображениями реалистичных лесных сцен, где хищники преследуют свою добычу.

Алтарь. В центре шатра находится блок запятнанного кровью белого мрамора (см. "Алтарь" ниже).

Мертвый культист. Рядом с алтарем лежит скелет человека, одетый в разодранные кожаные доспехи. Рядом с ним лежат две половинки сломанного копья, а также обугленный и расколотый надвое деревянный щит. (Это останки культиста, убитого химерой.)

Алтарь

Если на алтарь пролить свежую кровь, в незанятом пространстве внутри шатра магическим образом появляется враждебно настроенная **химера** и нападает на всех других существ. Она исчезает, когда её очки здоровья будут уменьшены до 0 или по истечении 10 минут. Вызванная химера имеет иммунитет к состояниям очарования и испуга, и она не может покинуть шатёр. После того, как алтарь призовёт химеру, он не может сделать это снова в течение 10 дней.

Тот, кто уменьшит очки здоровья химеры до 0, получит эффект Вдохновения - как малое благословение от Малара.

21. ЗАБРОШЕННЫЕ КАЗАРМЫ

Здесь тренировались и отдыхали воины культа. Все каменные двери снабжены замками, но в настоящее время они не заперты. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

21a. Тренировочный Зал

Помещение было предназначено для оттачивания боевых навыков в спаррингах между собой культистов.

Северный зал. На полу лежит плетеный черный ковёр, а на стенных крючках висят помятые щиты.

Южный зал. В зале расставлены семь деревянных манекенов в ржавых шлемах и кирасах. В трех манекенах торчат ржавые кинжалы.

21b. Помещение для Отдыха

Апартаменты состоят из просторной казармы и смежной ванной комнаты.

Казарма. Внутри шесть деревянных двухъярусных кроватей с заплесневелыми матрасами. Повсюду валяются изношенные пледы, опустошенные сундуки, разбитая посуда и ржавое оружие.

Ванная. В комнате в рабочем состоянии три раковины, туалет и ванна, всё сделано из полированного камня и снабжено заржавевшей железной фурнитурой.

22. СТОЛОВАЯ

Перед охотой здесь сектанты готовили еду и питались. Вермыши основательно всё тут разворовали, оставив приоткрытыми каменные двери. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

22a. Буфет

В комнате пахнет гниющей рыбой и винным уксусом. Кругом упавшие каменные полки, разбитые бочки и порванные мешки. Тщательный осмотр даст десять пустых мешков и сухой винный бурдюк, которые можно ещё использовать.

22b. Кладовая

Статуя. Здесь холодно. Иней покрывает стены и пол, становясь всё толще у статуи дварфа в натуральную величину, стоящей у южной стены. Статуя укрыта коричневым мехом (на самом деле коричневая плесень).

Крюки и цепи. Ржавые мясные крюки и цепи свисают со стропил.

Статуя - это дварф, окаменевший от взгляда василиска более тысячи лет назад. Пятна коричневой плесени (см. "Опасности Подземелий" в главе 5 *Руководства Мастера*) покрывают статую и охлаждают помещение.

22c. Кухня

Кухня оборудована длинным деревянным столом, парой железных печей и каменными полками. Вермыши утащили с кухни всё что было не оставив ничего ценного, разбив при этом большую часть посуды. Пол усыпан осколками битых тарелок и стекла.

22d. Трапезная

Люстры. Четыре люстры, сделанные из старых колес от телег, свисают со стропил на потертых веревках. Стекавший с них расплавленный воск застыл словно сосульки.

Обстановка. Под люстрами рядами стоят деревянные столы и скамьи. В пыли, плесени и паутине на столах и полу валяются пустые пивные кружки.

23. ОСКВЕРНЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Каменное здание без окон было отведено для посвящения в ряды культа. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

23a. Молитвенная

Кабаны. Два недружелюбных **кабана (boars)** пробрались в комнату в поисках пищи. Они нападают на любого, кто приближается к ним на расстояние 10 футов.

Убранство. Пол устлан потертыми молитвенными ковриками. В углу свалены кучей шесть гобеленов.

Пустая ризница. В маленькой комнатке к северу на стенах под потолком прибиты голые крючки. (Здесь ранее висели гобелены, пока их не сорвали вермыши.)

Сокровище. На каждом из разорванных гобеленов изображены битвы между первобытными охотниками-людьми и одним или несколькими монстрами, включая единорога, ускользающего зверя, совуха, стаю воргов и грифона. Сколдованный на гобелен заговор *починка [mending]* восстанавливает его ценность (25 зм).

23b. Казарма Посвященных

Обстановка. Восемь двухъярусных кроватей стоят по четыре в ряд вдоль стен помещения.

Обломки. Кругом лежат груды расщепленного дерева и остатки от полок, где новообращенные культисты когда-то хранили личные вещи.

Ванная. В маленькой комнате на юге находится в рабочем состоянии раковина, туалет и ванна, всё сделано из полированного камня и снабжено заржавевшей железной фурнитурой.

24. ЗВЕРОФЕРМА

Здесь культисты Малара содержали под замком различных зверей. Все каменные двери снабжены замками, но в настоящее время они не заперты. В здание проведен свет и подключена вода (см. сноску "Освещение и водоснабжение").

24a. Комната Смотрителей

Обстановка. Шесть деревянных кроватей стоят вдоль стен помещения. В ногах у каждой кровати пустой сундук.

Стёганка смотрителя. На деревянном манекене у северной стены висит стёганный доспех, пара толстых рукавиц и открытый шлем со стальной решеткой. (Члены культа одевали этот громоздкий наряд во время тренировки зверей. Он функционирует как стеганный доспех, но не даёт владельцу модификатор Ловкости к КД.)

Ванная. В небольшой комнатке на севере рабочая раковина и туалет, сделанные из полированного камня и снабженные заржавевшей железной фурнитурой.

24b. Птичник

Постоянно действующее заклинание *тишина [silence]* подавляет все звуки в помещении. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 16) прекращает действие эффекта. На прикрепленных к стенам стержнях, висит дюжина пустых железных птичьих клеток. Бесчисленное количество старых перьев разбросано по пыльному полу.

24c. Звериные Клетки

Здесь находится шесть пустых, железных, со стороной в 5 футов клеток с заржавевшими замками. Висячий замок открывается при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15; его можно также сорвать с успешной проверкой Силы Сл 15 (Атлетика) или сбить ударом твердого оружия (КД 15).

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Ива будет убита, вермыши заметят ее отсутствие в течение нескольких дней. Набравшись смелости, они обследуют и разграбят ее башню и используют камень календаря, отправив Ивовый Лес в состояние вечной ночи. Со временем это приведёт к уничтожению растений нуждающихся в солнечном свете.

В отсутствие защиты архидруида, оборотни и другие хищные монстры совершают набеги в умирающий лес и убивают большинство птиц и млекопитающих. Если Тиарулай все еще торчит в черепе Вальдемара, дракон сдерживает как может вторгающихся в лес монстров.

В том случае если Вальдемар разлучится с Тиарулаем и дракон выживет, то он вновь начинает свою вражду с архидруидом и со всеми, кто пытается ограничить его склонность ко злу. Ива приказывает вновь прибывающим авантюристам избавиться от дракона, выгоняя тех, кто откажется это делать.

ПРОПАВШИЙ уровень предназначен для четырех персонажей 9-го уровня и побеждая здесь монстров, персонажи получат достаточное количество опыта, чтобы пройти полпути до 10-го уровня. Этот уровень был храмовым комплексом, посвященным дварфийскому божеству - Думатойну, Хранителю Тайн под Горой. Здесь расположена скрытая гробница короля дварфов Мелаиркина - Мелаира.

Прежде чем начать изучение уровня, просмотрите в *Бестиарии* раздел "Дуэргар". Данная в нём информация поможет вам при ролевом отыгрыше НПС-дуэргаров, встреченных на Пропавшем Уровне.

ЧТО ТУТ?

До недавнего времени Пропавший Уровень был физически отрезан от остальной части Подгорья. Но когда прокладывающие сквозь гору свои туннели бурые увальни наткнулись на него, то для охотников за сокровищами открылся сюда доступ.

НАЛЁТЧИКИ ИЗ КЛАНА ЖЕЛЕЗНОГЛАЗЫХ

Дуэргары клана Железноглазых, возглавляемые полукровкой Скеллой Железноглазой (наполовину щитовой дварф, наполовину дуэргар) пробрались сюда, надеясь разграбить этот уровень Подгорья. Им помогают два плащевика с уровня 5, желающие обосновать для конклава здесь свои охотничья угодья. После проникновения в храмовый комплекс по туннелю бурого увальня, ведущего вниз с уровня 5, мародёрам удалось разграбить несколько помещений. Но комбинация из ловушек и неожиданных монстров уменьшило их численность и притупило энтузиазм.

Скелла помешана на искусных и красивых вещах, что резко отличается от обычного для дуэргаров акцента на их полезность. Возглавляемые ей дуэргары, охотно следуют за Скеллой ради полученных в набегах трофеев и им наплевать на историческую ценность украденных или уничтоженных реликвий. Скелла готова вступить в переговоры с авантюристами и держаться от них подальше в обмен на шанс разграбить побольше подземелье и затем уйти в целости и сохранности. Ее законный мировоззрением характер означает, что она будет соблюдать условия любой сделки, но пойдёт против авантюристов, если почувствует намек на предательство.

В дополнение к различным награбленным здесь сокровищам, у Скеллы с собой кинжал украденный ей у военачальника хобгоблинов Азрока, правителя Стромкулдура на 3 уровне Подгорья (см. "Легион Азрока"). Возвращение кинжала Азроку завершает связанное с ним побочное задание.

БУРЫЕ УВАЛЬНИ

Прорывшиеся в Пропавший Уровень бурые увальни, теперь свободно бродят по нему в поисках добычи.

Блуждающий здесь бурый увалень обнаруживает близконаходящихся персонажей при помощи своего чувства вибраций. Существо может в любой момент встретить их в коридорах и проломить любую дверь на своем пути. Или он может, чтобы добраться до персонажей, пробиться сквозь стену вызывая при этом целый град каменных осколков. Когда блуждающий бурый увалень будет побежден, удалите его из зоны 26 или оставьте только одного из них в зоне 34. Если персонажи уже смогли победить на уровне трёх бурых увальней, считайте что этот бурый увалень только что появился на нём.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций Пропавшего Уровня привязаны к карте 6.

Некоторые каменные двери на уровне были разрушены бурыми увальнями. Существа могут без штрафа перемещаться по их обломкам.

Расположенные по всему Пропавшему Уровню кварцевые колонны, излучают яркий свет в радиусе 20 футов от себя и тусклый свет еще на 20 футов. Успешное применение на них заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 12) гасит навсегда их магический свет, точно также как и разрушение колонны. Кварцевая колонна - это объект Огромного размера с КД 11, 50 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Разрушение кварцевых колонн не вызовет обрушения крыши, так как они не являются несущей нагрузку конструкцией. Персонажи, обладающие чертой Знание Камня, поймут этот факт при осмотре колонн (проверка не требуется).

1. ТУННЕЛЬ БУРОГО УВАЛЬНЯ

Полный обломков туннель высотой в 8 футов прорыт бурым увальнем из зоны 26. Прежде чем туннель доходит до темных коридоров подземелья, он разделяется надвое.

2. РИЗНИЦА СЛУЖИТЕЛЕЙ

Следы от когтей. На проломленной стене видны следы от когтей бурого увальня.

Руины. Три больших деревянных шкафа перевернуты на пол и вдребезги разбиты.

Сломанная дверь. Та же самая участь постигла дверь на юге.

Сокровище. Осматривающий разбитые шкафы персонаж, найдёт кулон из гематита в виде горы со вставленным "глазом" из голубого агата (25 зм). Кулон является священным символом Думатойна.

3. МОЕЧНАЯ

Умывальники. У восточной стены три расположенные в ряд сухие каменные раковины.

Шкаф. Двери каменного шкафа в юго-западном углу распахнуты настежь.

Содержимое шкафа выброшено на пол: крошащиеся куски мыла, деревянные щетки со стальной щетиной и мочалки, такие старые, что они рассыпаются при касании.

4. РАЗГРАБЛЕННАЯ КОМНАТА

Дуэргары обыскали комнату и оставили дверь приоткрытой. Церемониальные реликвии, когда-то расставленные на каменных столах и стоящие в нишах, лежат разбитые на полу. Это железные кадила, каменные подсвечники, полированные кристаллические шары и черные траурные шлема.

Символ Думатойна

Во многих местах на этом уровне нанесён символ Думатойна - горная вершина с драгоценным камнем в центре. Любой персонаж с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Религии) поймёт, что это за символ. Дварфы имеют автоматический успех при проверке.

5. РАЗВОРОВАННЫЙ РЕЛИКВАРИЙ

В помещении когда-то хранились ритуальные вещи и религиозные статуи. Полки с антикваром когда-то висели вдоль северной и южной стен, но теперь лежат разбитые на полу.

Сокровище. Дуэргары-мародёры не смогли понять ценность находящихся здесь предметов искусства. Осматривающие комнату персонажи, находят расколотую 10-дюймовую статуэтку короля дварфов из ляпис-лазури (75 зм), погребальный

саван с вшитыми в него осколками синего кварца (125 зм) и алебастровый триптих из барельефов высотой в 1 фут и длиной в 3 фута, изображающий дварфийскую свадьбу (250 зм). Триптих весит 25 фунтов.

6. МАСТЕРСКАЯ

Рабочие места. Вдоль восточной стены расположены четыре рабочих зоны, каждая состоит из массивного стола и вращающегося табурета.

Фонари. Над каждым табуретом на цепи, прикрепленной к потолку, висит фонарь.

Обработка металлов. Пространство в юго-западном углу отведено для работы с металлом.

Осмотр рабочих мест принесёт один набор инструментов ювелира и один набор инструментов жестянщика. Фонари над рабочими зонами для функционирования нуждаются в заливке маслом.

Зона для работы с металлами оборудована регулируемым деревянным рабочим столом, конической железной печью и растрескавшейся бочкой для воды, в данный момент насухо пустой. На крюках вдоль стен развешаны инструменты, кольчужные фартуки и кожаные перчатки.

7. БИБЛИОТЕКА И СКРИПТОРИЙ

Дварфы редко что-либо записывают и это делает библиотеку дварфов редкой находкой. Не пытающиеся скрыть своё приближение персонажи, будут замечены находящимися в помещении со сводчатым 20 футовом в высоту потолком, существами. Внутри следующие особенности:

Полки. На встроенных в восточную и западную стену полках лежат скрепленные медной проволокой свитки.

Монстры. Четверо **дуэргаров** роются среди бумаг, один **плащевик** прячется в тени сводчатого потолка.

Стремянка. Раздвижные железные стремянки обеспечивают доступ к верхним полкам, расположенных на высоте 15 футов от пола.

Парты. Два ряда каменных парт и стульев обращены к входу. Верхняя часть столешницы у парт слегка наклонена и в ней высечено место для чернильниц.

Застигнутые врасплох приходом незваных гостей, дуэргары инстинктивно используют Увеличение и атакуют. Когда будут убиты два дуэргара, оставшиеся в живых активируют Невидимость и отходят в зону 12, плащевик прикрывает их отступление.

Находящиеся в помещении священные тексты и свитки хрупкие и с легкостью рассыпаются на части. В большинстве рукописей описываются повседневные религиозные наблюдения жрецов Думатойна. Изучающий не менее 1 часа архивы персонаж, с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта, сможет определить месторасположение храма Думатойна (зона 15). Также он получит преимущество к проверкам способностей при обнаружении на этом уровне потайных дверей.

8. "ПАРКОВКА"

Дуэргары обыскали зону 8a в поисках ценного, но не нашли ничего интересного. Они также не обнаружили потайную дверь в зону 8b.

8a. Манекены Осликов

Фрески. На стенных фресках изображены дварфы, защищающие свои горные жилища от анкхегов, лиловых червей, бурых увальней и других роющих норы монстров. (За фреской с изображением дварфа сражающегося с панцирницой, скрыта потайная дверь, ведущая в зону 8b.)

Деревянные ослики. В помещении по кругу стоят пять грубых деревянных конструкций, напоминающие осликов. Туловище каждого магического манекена сделано из лежащего на боку деревянного бочонка. Голова с шеей изготовлены из дерева и мешковины и прикреплены с одной стороны бочонка. С другой стороны - хвост из соломенной метлы. В качестве ног у бочонка четыре 2-футовых кола.

Когда гуманоид Маленького или Среднего размера сидит на деревянном ослике, он движется и атакует согласно указаниям своего наездника. У каждого ослика статистика **мула (mule)**, со следующими изменениями:

- Деревянный ослик - это конструкт со слепозрением до 30 футов.
- Без наездника деревянный ослик недееспособен.
- У него иммунитет к урону ядом и его нельзя ослепить, очаровать, испугать, парализовать, окаменеть и отравить.

8b. Арочные Врата на Уровень 9

На каменной арке встроенной в южную стену вырезаны изображения бехолдеров, фламфов и кровопийц. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения этих врат следующие:

- Когда существо летает или левитирует в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 13b на уровне 9, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

9. ЗАЛ СБОРА

Оформление. По стенам через каждые 10 футов висят затупленные кирки и щиты.

Двойные двери. На полу перед двойными дверями ведущими на восток нанесены дварфийские руны прочности и надёжности.

Двери в зону 10 заперты, а открывающий их ключ находится в зоне 25. Не имеющие нужного ключа персонажи, могут открыть двери используя заклинание *открывание [knock]* или подобную магию. Их также можно взломать с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика) или вскрыть замок на дверях персонажем с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Сл 15 Ловкости.

Яма-Ловушка

Перед двойной дверью, между нанесенными на полу дварфийскими рунами, находится скрытая яма глубиной 20 футов, открывающаяся в момент успешного взлома замка на дверях. Персонаж, ищущий ловушки и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) замечает накрывающую яму крышку. Когда двери заперты, яма автоматически закрывается.

Яма заполнена едким газом, поступающим в неё по крошечным отверстиям в полу. Любое существо стоящее перед двойными дверями в момент открытия ямы, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или упасть в неё, получая 7 (2к6) урона от падения и 10 (3к6) кислотного урона от газа. Находящееся в яме существо снова получает кислотный урон от газа в начале каждого своего хода.

По абсолютно отвесным стенкам ямы нельзя подняться без помощи альпинистского снаряжения или магии.

10. КОРОЛЕВСКАЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Двойные двери ведущие в комнату заперты, но легко открываются изнутри. Ключ от замка находится в зоне 25. В помещении следующие особенности:

Кварцевые колонны. Четыре светящиеся кварцевые колонны ярко освещают всю комнату.

Манекены. В центре помещения в два ряда по десять в каждом стоят деревянные манекены дварфийских размеров.

Стойки. Каменные оружейные стойки с боевыми топорами и кирками расставлены вдоль западной и восточной стены.

Арка. В глубине дальнего от входа алькова на юге находится каменная арка с высеченными на ней изображениями танцующих дварфов.

Арочные Врата на Уровень 5

Арка в южном алькове это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если кто-либо стоя в пределах 5 футов от арки подражает движениям танцующих дварфов. Танец должен продолжаться не менее 1 минуты.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 9 на уровне 5, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

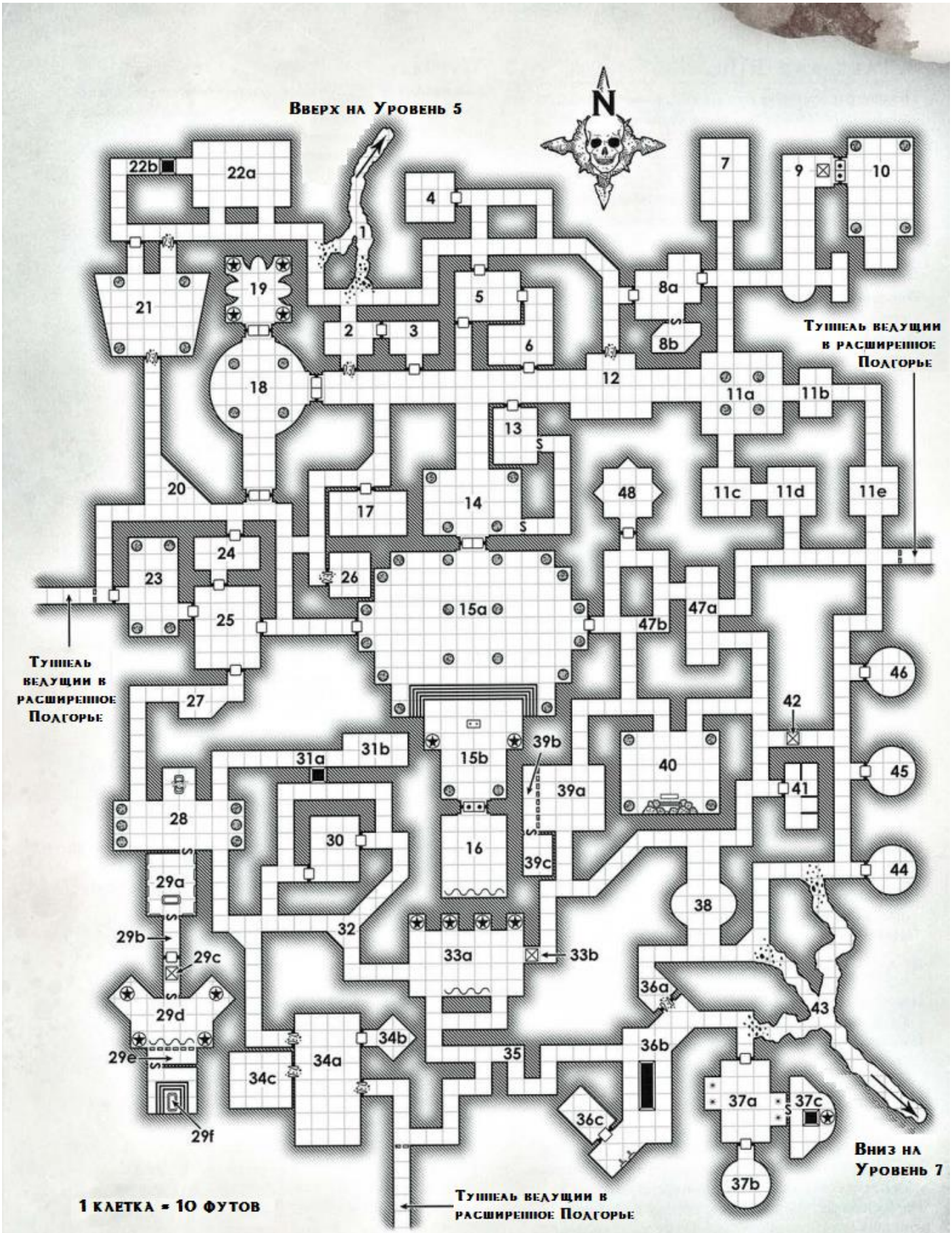
Оружие и Доспехи

В помещении в общей сложности находятся двадцать чешуйчатых доспехов дварфского размера, двадцать боевых топоров, двадцать боевых кирк и двадцать стальных щитов с символом Думатойна. Всё снаряжение находится в отличном состоянии.

Чешуйчатые доспехи и стальные щиты одеты на манекены, оружие расставлено по стойкам..

11. КОРОЛЕВСКАЯ ТРОПА

Во взаимосвязанных залах при помощи произведений искусства рассказывается история жизни короля Мелаира. Дуэргары разграбили все эти помещения.



Карта 6: Пропавший Уровень

11a. Годы Обучения

Колонны. Каменные колонны поддерживают свод каменных арок под куполообразным высотой в 30 футов потолком.
Фрески. На стенах каменные панели украшенные фресками и дварфийскими рунами.

Фрески повествуют о рождении Мелаира обычного щитового дварфа, и его ранних годах, когда он изучал мастерство пивовара, кузнеца и камнетёса.

11b. Старательские Годы

Фрески. Каменные панели северной и южной стены украшены фресками и дварфийскими рунами.
Экспозиции. В центре помещения на каменных блоках накрытых стеклом расположены три вещи. Четвертая экспозиция разграблена - стекло разбито, а предмет похищен.

Здесь выставлены три вещи исторической ценности - ржавый железный шпатель, которым Мелаир наносил раствор, коготь виверны и расколотый шлем орка. (Дуэргары украли четвертый предмет - золотую эльфийскую перчатку. Она находится в зоне 15a.)
На фресках изображены ранние подвиги Мелаира в качестве старателя: строительство моста через реку, встреча со своим первым эльфом, поиск руды и драгоценных камней в пещерах и предгорьях, прятки с орками и битва с виверной. В каждой сцене к нему присоединяется небольшая компания дварфов-старателей.

11c. Коронация

Фрески. Каменные панели западной и южной стены украшены фресками и дварфийскими рунами.
Постаменты. Перед фресками установлено шесть каменных постаментов, вокруг них осколки разбитого стекла.

На фресках изображен Мелаир, старатель щитовой дварф, нашедший мифриловую жилу в недрах горы и делящий богатство с "родными и близкими". На других фресках дварфы, стекающиеся в подземелья Мелаирбода, последующее образование клана Мелаиркина, коронация Мелаира в качестве короля клана и преподнесенные новоявленному королю дары от различных дварфийских кланов присутствующих на церемонии.
Дуэргары разбили стеклянные витрины постаментов и украли все экспонаты. Выставленные на них предметы были дарами для короля Мелаира во время его коронации, это те же самые дары, которые изображены на фресках. Рассматривающие фрески персонажи, могут догадаться что было украдено: усыпанный драгоценными камнями плащ, курительная трубка из оникса, бриллиант размером с кулак, пивная кружка из красного хрусталя и золотой пояс с пряжкой и заклепками из обсидиана. (Все предметы можно найти в зоне 15a.)

11d. Корона и Колыбель

Фрески. Каменные панели северной и восточной стены украшены фресками и дварфийскими рунами.
Носилки. В центре помещения на мраморных носилках покоится резная каменная люлька-колыбель.

Фрески изображают Мелаира, проводящего время со своей женой, их детьми и потомками своих детей.
Колыбель - это весящий 500 фунтов предмет искусства стоимостью 2500 зм. Внутри 2-футовая статуэтка крепко спеленатого и спящего младенца-дварфа. Заклинание *обнаружение магии [magic spell]* покажет ауру магии преобразования вокруг него.
Сокровище. Если статуэтку младенца вынуть из колыбели, она превращается в хрустальную, сверкающую в лучах света корону (250 зм). Корона необходима для активации двух врат Халастера: на уровне 8 в зоне 18b и на уровне 11 в зоне 11a.

11e. Время Проведенное в Подгорье

Каменные панели по западной и восточной стенах 20-футовой комнаты, украшены фресками и дварфийскими рунами, рассказывающими о одержимости короля Мелаира мифрилом. На них отмечено открытие обширных мифриловых жил в Глубокоморье (ещё глубже в недра горы Глубокая Вода), а также решимость Мелаира защитить Подгорье от нашествий бехолдеров, дуэргаров и дроу.
Когда персонажи впервые входят в комнату, в центре помещения появляются призрачные шары света, выглядящие как глаза бехолдера. Эти призрачные явления - безвредный местный эффект логова Халастера (см. "Логово Халастера") и он длится в течение 1 минуты.

12. МИФРИЛОВЫЕ ВОРЫ

Любые сбежавшие из зоны 7 существа объединяются в этом помещении, и занимают здесь свой последний рубеж. Особенности помещения следующие:

Настенная резьба. На южной стене роскошная резьба в виде горы, внутри которой большой глаз пристально наблюдает за стоящей у подножья горы шеренгой воинов-дварфов.

Монстры. Пять **дуэргаров** под действием эффекта Увеличение находятся в 10-футовом пространстве перед резьбой, изучая мифриловую филигрань. Два **ксорна** стоят на страже в центре зала, питаясь выкинутыми дуэргарами обломками мифрила.

Разбитая дверь. Дверь ведущая на север превращена в щебень, что открывает свободный доступ в помещение.

Захватившие помещения существа - плохие союзники. Дуэргары нападают на всех, кто им незнаком, ксорны стараются им помогать. Однако, если дуэргары будут побеждены, ксорны выйдут из боя во время следующего своего хода и сбегут, погрузившись в стены. Убежавших ксорнов персонажи могут встретить снова в других соседствующих помещениях на выбор по вашему усмотрению. Ксорны становятся нейтральны к персонажам, если они накормят их драгоценными камнями или драгоценными металлами.

Сокровище. Резьба по южной стене инкрустирована мифриловой филигранью. Целеустремленные персонажи могут выковырять из стены в общей сложности 20 фунтов мифрила. Добыча одним персонажем фунта мифрила занимает 15 минут. Стоимость каждого фунта - 50 зм.

13. ПОКОИ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА

Обыскавшие помещение дуэргары не заметили кое-что ценное. Особенности комнаты следующие:

Обстановка. По комнате раскиданы остатки разбитых шкафов, кровати, письменного стола и кресла.

Свитки. Вокруг остатков стола валяются кучей множество порванных свитков с религиозными проповедями.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене ведет в пыльный, затянутый паутиной коридор, соединяющийся с зоной 14. (Персонажи находящиеся внутри туннеля могут обнаружить секретные двери без соответствующих проверок в любом конце коридора.)

Сокровище. Под грудой разорванных проповедей рядом со столом лежит *свиток с заклинанием множественного лечения ран (spell scroll of mass cure wounds)*. Осматривающий груды свитков персонаж, находит его автоматически.

14. БОЛЬШОЙ ВЕСТИБЮЛЬ

Неровные стены. Стены помещения грубо вытесаны в скальной породе, что придаёт ему пещероподобный вид.

Кварцевые колонны. Свет от четырех кварцевых колонн отражается от вкраплений кварца на стенах.

Двери с гравировкой. На двойных дверях ведущих на юг выгравировано изображение горы с выемкой в форме драгоценного камня в центре (символ Думатойна). Края углубления служат ручками для открывания двери.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене ведет в пыльный, затянутый паутиной коридор, соединяющийся с зоной 13. (Персонажи находящиеся внутри туннеля могут обнаружить секретные двери без соответствующих проверок в любом конце коридора.)

Когда существо проходит между северными кварцевыми колоннами в первый раз, гулкий, бестелесный голос говорит на языке Дварфов: "Ты не найдёшь тут ни тайн, ни сокровищ! Поворачивай назад! Тебе здесь не рады!" Персонажи ранее слышавшие Халастера, узнают его голос. Как только все существа выйдут из этого места, магическое предупреждение перезагружается.

15. ХРАМ ДУМАТОЙНА

Огромное помещение было сделано таким образом, чтобы выглядеть как пещера со сводчатым высотой в 30 футов потолком.

15a. Храмовый Неф

Монстры. В помещении находятся восемь **дуэргаров** вместе со своим предводителем, полукровкой Скеллой Железноглазой (наполовину щитовой дварф, наполовину дуэргар). Два **плащевика** кружатся под сводами нефа на высоте 20 футов. Плащевики считают дуэргаров своими союзниками.

Кварцевые колонны. По периметру храма стоят светящиеся кварцевые колонны, вырезанные в виде натуральных, подпирающих своды нефа колонн. Однако они только выглядят контрфорсами, на самом деле ими являются лишь четыре каменных колонны в центре.

Подиум. В южном конце храма каменные ступени поднимаются на 10 футов к выложенному золотистым мрамором подиуму (зона 15b).

Хотя мать Скеллы была щитовым дварфом, она использует статистику **дуэргара** с 40 очками здоровья. Скелла также смогла настроиться на магический кинжал, дающий ей слепозрение на расстоянии 30 футов (см. "Сокровище" ниже).

Когда Скелла и ее дуэргары поднялись на вершину помоста, из находящегося там алтаря появился глиняный голем и напал на них (см. зону 15b). Четверо дуэргаров превратились в кровавое месиво, прежде чем Скелла поняла, что их оружие не действует на голема. Она приказала выжившим отступить, после чего голем скрылся внутри алтаря.

Скелла не против того, чтобы авантюристы попытались сделать что-либо для победы над големом, так как ей хочется знать, что находится за базальтовыми дверями. Когда персонажи входят в храм, она пытается заключить с ними

перемирие, обещая им безопасный проход через Пропавший Уровень в том случае если они победят голема и покинут пределы храма. Законная мировоззрением, Скелла склонна придерживаться заключенного соглашения, пока его не нарушат персонажи.

Сокровище. Скелла носит усыпанный драгоценными камнями плащ, соответствующий королевской особе (стоимостью 750 зм и украденный из зоны 11c). К ее поясу на самом видном месте прикреплена маленькая золотая фигурка эльфийки держащая в руках символ солнца (25 зм). Фигурка является ключом к открытию арочных врат в зоне 27.

В правом сапоге Скеллы спрятан *кинжал слепозрения (dagger of blindsight)*. Волшебный кинжал был украден у военачальника хобгоблинов Азрока на уровне 3 и является предметом возможного побочного задания (см. "Легион Азрока"). Этот редкий магический предмет требует настройки. Настроившее на него существо получает эффект слепозрения на расстоянии 30 футов. В рукоять кинжала с пилообразным лезвием вставлена черная жемчужина.

Двое из дуэргаров несут в серых, покрытых сажей мешках награбленные из других зон этого уровня сокровища. В мешках находятся остальные украденные из зоны 11c предметы - курительная трубка из оникса (75 зм), бриллиант размером с кулак (1000 зм), пивная кружка из красного хрусталя (250 зм), золотая эльфийская перчатка (250 зм) и и золотой пояс с пряжкой и заклепками из обсидиана (250 зм).

15b. Подиум

Трупы. На ступенях ведущих к подиуму лежат изуродованные трупы четверых дуэргаров.

Алтарь и статуи. Глиняный алтарь окружен 10-футовыми статуями дварфов, облаченных в церемониальные пурпурно-золотые доспехи и шлемы с опущенным забралом. (Статуи выглядят впечатляюще, но они безвредны.)

Базальтовые двери. В глубине подиума находятся сделанные из черного базальта двойные двери, по бокам от них расположены две светящиеся кварцевые колонны. Над дверями резной барельеф в виде горы с драгоценным камнем в ее сердце (символ Думатойна).

Алтарь выглядит как глиняный блок длиной в 7 футов, шириной 4 фута и высотой 3 фута. Когда любое существо передвигается в пределах 20 футов от него, из находящегося внутри алтаря внепространственного измерения появляется выглядящий наподобие дварфа **глиняный голем (clay golem)** 8-ми футов в высоту. Голем может действием выходить или входить в алтарь. Алтарь невосприимчив к наносимому урону.

С големом невозможно договориться. Он возвращается в алтарь, только когда осознаёт отсутствие опасности на подиуме. Если он впадает в состояние берсерка, голем забывает своё предназначение как хранителя и покидает подиум в погоне за убегающими существами.

В том случае, если персонажи победят голема или выманят его с подиума, любой из находящихся в храме дуэргаров воспользуется шансом подойти к черным базальтовым дверям и внимательно их осмотреть.

Базальтовые двери. Матово-черные двери неуязвимы к любому урону и закрыты на запоры, которые не могут преодолеть ни магия, ни грубая сила. Кажется что двери поглощают падающий на них свет, но при внимательном рассмотрении обнаруживается вырезанная на них надпись на языке Дварфов. Она переводится следующим образом: "Волею Хранителя Тайн под Горой открыть эти двери может только королевская рука. Пусть вошедшие узреют сердце Мелаирбода и познают истинную силу дварфийского рода." Любой преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (История) персонаж, вспомнит, что Мелаирбод - это название древнего царства дварфов под горой Глубокая Вода и их Подземные Залы послужили фундаментом при формировании Подгорья.

Когда к любой половине дверей будет прижата рука живого или мертвого короля дварфов, обе двери медленно открываются внутрь, в зону 16. (Персонажи могут найти требуемое в подлинной гробнице короля Мелаира, зона 29f.) Если к дверям прикасается что-либо, кроме руки короля дварфов, символ Думатойна над двойными дверями активирует заклинание *длань Бигби [Bigby's hand]*.

Созданная заклинанием мерцающая рука, имеет 80 очков здоровья и бонус + 6 к инициативе. (см. описание заклинания для остальной статистики.) На каждом своём ходе рука взлетает на 60 футов и совершает одну сжатую в кулак атаку против случайно выбранного существа на подиуме. Заклинание длится 1 минуту и оно может быть повторно активировано, хотя новая рука не может появится, пока не исчезнет существующая.

16. СЕРДЦЕ ГОРЫ

В том месте, где по мнению дварфов Мелаиркина, находится сердце их подземного царства, дварфы вырезали в скале комнату высотой в 20 футов. В помещении следующие особенности:

Ручки на дверях. Черные базальтовые двери, ведущие на подиум (зона 15b), оснащены с этой стороны ручками и легко открываются.

Мифриловые жилы. По обтесанным стенам, словно сверкающие трещины в каменной породе, разбегаются тонкие прожилки мифрила.

Гобелен. На огромном, во всю южную стену гобелене, изображено королевство дварфов под горой. Гобелен настолько стар, что начинает рассыпаться, если кто-то попытается его сдвинуть.

Зеркало. На восточной стене установлено высокое овальное зеркало. На каменной раме вырезаны десятки лишенных век глаз и фраза на Общем языке: "Врата не прячутся от тех, кого они не видят."

Находящиеся здесь персонажи-дварфы ощущают мягко давящей на них огромный вес горы и подсознательно осознают, что они могут настроиться на это помещение, словно на магический предмет. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия покажет, что комната находится в самом сердце горы и что дварфы Мелаиркина пришли сюда в надежде раскрыть её секреты и получить здесь божественное наставление.

Настроенный на это помещение и находящийся внутри неё дварф, может произносить неограниченное количество раз заклинание *предсказание [divination]*. Получаемые при этом ответы приходят из неведомого источника информации (возможно от Хранителя Тайн под Горой, а возможно и от самой горы). Слишком много попыток активации заклинания за короткий промежуток времени согласно описанию заклинания может привести к неверным ответам.

После короткого или продолжительного отдыха в помещении все находящиеся здесь существа, получают частичку силы горы в виде 10 временных очков здоровья, дварфы - 20 временных очков здоровья. После того как существо получает данную выгоду, оно не может получить его снова до следующего рассвета и окончания после него короткого или продолжительного отдыха.

Зеркальные Врата на Уровень 10

Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Ворота открываются на 1 минуту, когда прямо перед зеркалом стоит невидимое существо.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 4b на уровне 10, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

17. ЖРЕЧЕСКАЯ СТУДИЯ

Помещение было когда-то укромным кабинетом для дьяконов храма, но его разграбили дуэргары. В помещении следующие особенности:

Опрокинутые скульптуры. Когда-то стоящие в неглубоких нишах вдоль стен статуэтки, теперь лежат опрокинутые и разбитые на полу.

Разбитая диорама. Алебастровая диорама, изображавшая встречу эльфов и дварфов, разбита вдребезги вместе с каменным столом, на котором она была установлена.

Сломанная кафедра. Каменная кафедра разломана надвое, треснувшее кресло опрокинуто на пол.

18. ПОЛУСФЕРА УЖАСОВ

В полусферическом помещении с куполообразным потолком высотой в 30 футов находится следующее:

Стража. Два **доспеха ужаса (helmed horrors)** ростом с дварфа оснащены боевыми топорами вместо длинных мечей и стоят на страже перед дверями в зону 19.

Кварцевые колонны. Комната ярко освещена четырьмя кварцевыми колоннами.

Доспехи ужаса не будут атаковать дварфов, включая дуэргаров, за исключением в случае самообороны. При приближении любого дварфа, они отходят в сторону, позволяя им свободно войти в зону 19. Другие, подходящие к доспехам ужаса существа, будут ими атакованы. Доспехи ужаса понимают язык Дварфов, но не говорят.

19. СВЯТИЛИЩЕ ГОРЫ

Статуи. В нишах по углам святилища установлены четыре статуи, представляющие божества дварфов: Морадина (бога созидания), Берронар Истинно Серебряной (богиня семейного очага), Клангеддина Серебробородого (бога битвы) и Мартаммора Дьюина (бога исследований).

Мундштук. У подножия статуи Клангеддина Серебробородого лежит крошечный конический цилиндр из обработанной латуни - мундштук от тубы в зоне 40.

20. СТЕНА ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ

На северо-восточной стене вырезана фреска, изображающая дварфов, бросающих драгоценные камни в пасть гигантского ксорна.

Сокровище. Драгоценные камни на фреске реальны и их можно выковырять из стены с помощью ножа или подобного инструмента. Всего можно достать шесть полосчатых агатов (10 зм каждый), девять моховых агатов (10 зм каждый), четыре сердолика (50 зм каждый), три цитрина (50 зм каждый) и аметист (100 зм).

21. МАСТЕРСКАЯ ОГРАНЩИКОВ

Бурый увалень пробился в комнату с севера и вышел на юге, разрушив на своём пути две каменные двери и большую часть комнаты. В помещении находится следующее:

Кварцевые колонны. Четыре кварцевых колонны ярко освещают помещение.

Рабочие зоны. Предназначенные для огранки драгоценных камней четыре рабочие зоны в середине комнаты превратились в груды щебня.

Осматривающий завалы персонаж, может найти в них один набор инструментов ювелира.

22. ДОБЫЧА ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ

Каменная порода, содержащая в себе драгоценные камни, доставлялась в эту область, где дварфы Мелаиркина умело извлекали их из неё.

22a. Забой Ксорна

Столы. В центре помещения стоят четыре каменных стола длиной в 20 футов, шириной 5 футов и высотой 3 фута.

Ксорн. Груды разбитой каменной породы окружают столы, некоторые из них достигают в высоту до 6 футов. **Ксорн** пробирается сквозь каменные груды и слизывает с них оставшуюся от драгоценных камней пыль.

Заметив персонажей, ксорн приближается к ним и требует на языке Терран драгоценные камни или благородный металл. Ксорн может почуять требуемые сокровища у персонажей и атакует, если его просьба не будет удовлетворена.

22b. Открытая Яма

Дварфы избавлялись от отработанной каменной породы сбрасывая её в ямы. Когда яма заполнялась, на неё накладывалось заклинание *изменение формы камня [stone shape]* и затем создавалась новая яма.

Эта шириной в 10 футов и глубиной 70 футов открытая яма, заполнена каменной породой на 50 футов. Свалившиеся в яму существа падают на 20 футов, получая 7 (2к6) дробящего урона.

23. "ОСТАЛИСЬ ЛИШЬ ГОЛЫЕ СТЕНЫ"

Четыре кварцевых колонны освещают пустое помещение. Когда-то сюда размещали гостей храма, но Халастер много лет назад забрал отсюда всю находящуюся тут мебель.

24. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 2

Здесь ранее располагались рабочие храма, но Халастер убрал из помещения всю мебель. Теперь комната пуста, за исключением арочных врат, установленных в восточной стене (см. "Врата"). На замковом камне арочных врат вырезано изображение ржавника. Правила прохождения врат следующие:

- Прикосновение к арке немагическим предметом, сделанным полностью из содержащего железо металла (например, железный шип), превращает предмет в ржавый порошок и открывает врата на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 6-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 20c на уровне 2, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

25. КОМНАТА ОТДЫХА ДВАРФОВ

Каменные кушетки и подставки-держатели для различных предметов занимают северо-восточный и юго-западный угол. На пыльном полу под одной из кушеток лежит железный ключ, отпирающий двойные двери в зоне 10.

26. ОСВЯЩЕННЫЕ НАПИТКИ

Приближающиеся к комнате персонажи, слышат громкий шум. Каменная дверь помещения разбита вдребезги и враждебно настроенный **бурый увалень (umber hulk)** прокладывает через комнату свой путь. Чувствующий вибрации увалень издалека обнаруживает приближающихся других существ и когда персонажи подходят, он вгрызается в стену на север от дверного проема, надеясь застать их врасплох.

Дварфы хранили здесь спиртные напитки. Выпивка давно испарилась, бурый увалень превратил в пыль каменные полки, чаны и бутылки. Здесь уже ничего нельзя восстановить.

27. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 4

В южной стене находится арка с шестью вырезанными в ней неглубокими пустыми нишами. На стене внутри арки вырезано стилизованное изображение горы с сияющим над ней солнцем.

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Если коснуться символа изображающего солнце взятой у Скеллы в зоне 15a статуэткой эльфа, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 8-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 10 на уровне 4, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

28. ПОДДЕЛЬНАЯ ГРОБНИЦА

Отделка и обустройство помещения предназначено для обмана охотников за сокровищами, которые попав сюда решат, что они нашли гробницу короля клана Мелаиркин. Особенности помещения следующие:

Кварцевые колонны. Шесть светящихся кварцевых колонн ярко освещают комнату.

Мусор. Пол засыпан ржавыми шлемами, щитами и частями доспехов и оружия. Из-за обилия этого мусора помещение считается труднопроходимой местности. (Оружие и доспехи сделаны орками, гоблиноидами, дроу, дуэргарами и другими врагами дварфов. Среди них нет ни одной вещи изготовленной дварфом.)

Саркофаг. В глубоком, свободным от остатков металлической экипировки, алькове по северной стене находится разрушенный каменный саркофаг. На задней стене алькова выгравирована надпись на языке Дварфов: "Наш король с богами. Здесь лежат его кости."

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене ведёт в зону 29a.

Вокруг разбитого саркофага разбросаны кости дварфа, но изучивший все эти руины и преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (Расследование) персонаж, поймёт, что увиденная им сцена ловко подстроена, чтобы обмануть расхитителей гробниц.

29. ПРОПАВШАЯ ГРОБНИЦА КОРОЛЯ МЕЛАИРА

Дварфы оставили здесь для расхитителей гробниц много сюрпризов, чтобы помешать им добраться до места упокоения их короля.

29a. Вторая Поддельная Гробница

Потолок. Сводчатый потолок в гробнице высотой 10 футов.

Саркофаг. Сделанный из черного с золотыми вкраплениями мрамора саркофаг установлен у южной стены, его крышка вырезана в виде короля дварфов.

Кристаллические панно. На западной, южной и восточной стенах установлены десять сверкающих панно. Каждое панно представляет собой прямоугольник из золотистого кристалла высотой 6 футов, шириной 3 фута и толщиной 1 дюйм, с вырезанным на нём барельефным изображением воина-дварфа, сжимающего боевой топор. (В середине южной стены между двумя панно находится потайная дверь ведущая в зону 29b.)

Крышка саркофага может быть поднята существами при общем их показателем Силы 20 или более. Снятие крышки активирует заклинание *волшебные уста [magic mouth]*, предостерегающее на языке Дварфов нарушителей: "Ты оскорбляешь нашего любимого короля! Так пусть его гробница станет и твоей!" После этих слов десять боевых топоров срываются со своих мест в панно (даже если панно сняты со стен; см. "Сокровище") и атакуют расхитителей гробницы. Для каждого кристаллического боевого топора используйте статистику **летающих мечей**.

В саркофаге находятся клочья черного савана, пыль и кости безымянного дварфа, а также косточки крота, случайно запечатанного вместе с останками дварфа.

Сокровище. Кристаллические панно можно осторожно снять со стен. Каждая весит 50 фунтов и стоит 500 зм, или 50 зм при отсутствии кристаллического боевого топора.

29b. Первый Промежуток Коридора

Коридор полон пыли и паутины. В конце видна незапертая дверь, ведущая далее по коридору.

29c. Второй Промежуток Коридора

Здесь также полно пыли и паутины. Коридор заканчивается глухой стеной с потайной дверью. Дверь заперта, механизм ее отпирания находится на дне скрытой ямы.

Яма-ловушка. Коридор перекрывает яма шириной в 10 футов и глубиной 30 футов. Ищущий ловушки и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) персонаж, обнаруживает лежащую на пути яму-ловушку. Когда на

прикрывающую яму крышку помещён груз в 50 фунтов или более, крышка распахивается и любое стоящее на ней существо, проваливается вниз получая при падении 10 (3к6) дробящего урона. Яма остается открытой в течение 1 минуты; после чего крышка за счёт скрытых пружин поднимается вверх и захлопывается. Успешная проверка Сл 20 Силы поможет удержать яму-ловушку в открытом состоянии. Вбивание шипов или крючьев по краю закрывающей яму крышки предотвращает срабатывание ловушки.

Находящийся на дне ямы персонаж может отключить изнутри пружинный механизм при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 15 Ловкости, однако он должен видеть механизм и иметь возможность до него добраться.

Дно ямы выложено плитами и среди них спрятана каменная панель, которая при нажатии открывает потайную дверь в зону 29d. Осматривающий дно ямы персонаж, находит её с успешной проверкой Сл 12 Мудрости (Восприятие).

29d. Боги и Демоны

Статуи. Помещение находится под присмотром четырех каменных статуй повелителей дварфов высотой в 9 футов.

Гобелен. На южной стене между статуями Морадина и Берронар висит толстый гобелен, на котором изображён король Мелаир со своей адамантиновой боевой киркой в руках, сражающийся с лиловым червем. (Гобелен слишком заплесневел и износился и ничего не стоит.)

Волшебная стена. Стена за гобеленом является порождением волшебства. Магия создавшая стену не проявляется под воздействием заклинания *обнаружить магию [detect magic]*, но исчезнет если станет целью успешного применения заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 16). Стена также перестанет существовать, если попадёт в зону действия заклинания *преграда магии [antimagic field]*. В остальных случаях на взгляд и на ощупь стена выглядит твёрдой и прочной.

Статуи олицетворяют собой божества дварфов: Морадина (бога созидания), Берронар Истинно Серебряной (богиня семейного очага), Клангеддина Серебробородого (бога битвы) и Мартаммора Дьюина (бога исследований). В каждой статуе находится пойманный в ловушку демон (см. "Пойманные демоны" ниже).

Каждая статуя - объект Большого размера с КД 15, 100 очков прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Чтобы статую опрокинуть, требуется успешная проверка Сл 22 Силы (Атлетика). Опрокинутая статуя или получившая 10 или более единиц урона, покрывается трещинами и в облаке зловонного черного тумана из неё вырывается на волю находящийся внутри статуи демон, принимая свою истинную форму в ближайшем незанятом пространстве.

Пойманные демоны. После того как попытки изгнать когда-то проникших в храм демонов потерпели неудачу, дварфы Мелаиркина смогли заключить их в статуях как в ловушке. Четверо пойманных демонов это - **барлгура (barlgura)** в статуе Морадина, **хезроу (hezrou)** в статуе Берронар, **врок (vrock)** в статуе Клангеддина и **глабрезу (glabrezu)** в статуе Мартаммора. За столетия своего заключения глабрезу наловчился телепатически связываться с находящимися в помещении существами. Используя телепатию, он пытается обманом заставить пришедших сюда его освободить. Несмотря на то, что остальные три демона также владеют телепатией, они недостаточно сильны для её использования когда находятся в ловушке своих статуй.

Глабрезу вступает в телепатический контакт с одним случайным образом выбранным персонажем, поздравляя его с тем, что он смог так далеко пройти, и утверждая, что владеет знаниями и силой, для открытия пути к истинной гробнице короля Мелаира. Он обещает (правда) сделать это в обмен на свое освобождение из плена. Когда глабрезу будет освобождён, он колдует на стену за гобеленом *развеять магию [dispel magic]*, предоставляя доступ к зонам 29e и 29f, затем позволяет персонажам осквернить гробницу короля Мелаира, и только после этого на них нападёт. Если ему нужны союзники, он опрокидывает другие статуи освобождая остальных демонов. Более слабые демоны подчиняются глабрезу до тех пор, пока им это выгодно.

Если персонаж, с которым первым связался глабрезу, отказывается помочь ему освободиться, демон вступает по очереди в контакт с каждым из членов партии. Когда он понимает, что ни один из персонажей не склонен оказать ему помощь, то выкрикивая грязные оскорбления клянется уничтожить их, когда вырвется наконец-то из своего плена.

29e. Скрытая за Волшебной Стеной Ниша

Потайная дверь в задней стене алькова ведёт в зону 29f.

29f. Истинная Гробница Короля

На каменном подиуме расположен истинный саркофаг короля Мелаира. Это идеально вырезанная из белого мрамора плита с выгравированными на ней буквами языка Дварфов - "Мелаир". Крышка саркофага может быть поднята существами при общем их показателем Силы 20 или более.

Сокровище. Внутри саркофага мумифицированный труп короля дварфов, одетый в погребальные одежды и сжимающий адамантиновую боевую кирку. *Щит часового (sentinel shield)* с символом Думатойна покоится в его ногах.

Если отсечь одну из высохших рук короля, то её можно использовать для открытия базальтовых дверей в зоне 15.

30. МУМИФИКАЦИОННАЯ

Каменный блок. В центре комнаты лежит гранитная глыба длиной 8 футов, шириной 3 фута и высотой 2 фута.

Погребальные урны. Шестьдесят известняковых урн покоятся в пыльных стенных нишах.

Когда-то, на этом каменном блоке с вырезанными по бокам отделениями дварфы мумифицировали своих мертвецов. Погребальные обертывания и бальзамирующие жидкости, хранившиеся в отделениях, либо превратились в пыль, либо были уничтожены.

Известняковые погребальные урны запечатаны воском. В урнах находятся высушенные внутренние органы умерших дварфов, удаленные во время их мумификации.

31. ЗОНА ОТДЫХА

Находящееся в тупике пустое помещение послужит хорошим местом для отдыха персонажей.

31a. Открытая Яма

В проходе между идущими параллельно северным и южным коридорами находится открытая яма шириной 10 футов и глубиной 20 футов. Удерживающие закрытой крышку ямы-ловушки пружины заржавели в открытом положении.

31b. Пустая Комната

Когда-то комната использовалась инженерами Подгорья в качестве жилого помещения, но теперь в ней нет ничего, кроме пыли.

32. ЛЖЕХАЛАСТЕР

На перекрестке коридоров персонажи сталкиваются с блуждающим по уровню **серым слаадом (gray slaad)** под эффектом невидимости. Слаад добровольно служит Халастеру и перед ним поставлена задача убивать встреченных авантюристов. Используя свою способность Изменения формы, слаад принял облик Халастера. Это узнаётся в тот момент, когда он замахивается своим двуручным мечом и перестает быть невидимым.

33. МОГИЛА ГОЛБРОРНА

Дварфы называют панцирницу "голброрном", что в переводе означает "земная акула" и одна из величайших битв короля Мелаира состоялась с этим монстром. После победы короля над голброрном, тело поверженного врага было оживлено, чтобы служить ему нежитью-стражем.

33a. Гробница

В помещении с плоским, 30-футовым в высоту потолком с запада, востока и юга приходят высотою 10-футов четыре коридора.

Статуи. В альковах на севере стоят четыре одинаковые 10-футовые статуи сурово взирающего короля дварфов.

Скрытая в полу могила. Участок пола размером 20 на 30 футов посередине помещения покрыт незакрепленными каменными плитами. (Эти плиты прикрывают могилу.)

Гобелен. На железных крюках вбитых в южную стену свивает порванный гобелен. На нём изображен король Мелаир и его стража, сражающиеся с панцирницей в инкрустированной драгоценными камнями пещере.

Любой из персонажей имеющий навык Знание камня, немедленно замечает незакрепленные плиты на участке пола (проверка не требуется). Остальные замечают незакрепленные плиты, когда ищут на полу помещения ловушки с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). Под этими каменными плитами находится заполненная землей впадина с панцирницей-нежитью. Как только все четыре выхода будут заблокированы статуями, панцирница-нежить вылезает из пола и атакует всех существ в комнате. Панцирница-нежить использует статистику обычной **панцирницы (bulette)** со следующими изменениями:

- Является нежитью и имеет 125 очков здоровья.
- Обладает уязвимостью к урону излучением и устойчивостью к некротическому урону, а также иммунитетом к урону от яда и отравленному состоянию.

Если ей некого атаковать, панцирница-нежить ныряет обратно в свой земляной склеп.

33b. Яма с Шипами

Прикрытая яма в ширину 10 футов, глубину 30 футов и её дно уставлено адамантиновыми шипами. Ищущий ловушки и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж, обнаруживает лежащую на пути яму-ловушку.

Когда на прикрывающую яму крышку помещён груз в 50 фунтов или более, крышка распахивается и любое стоящее на ней существо, проваливается вниз получая при падении 10 (3к6) дробящего урона от падения и 11 (2к10) колющего урона от шипов. Яма остается открытой в течение 1 минуты, после чего крышка за счёт скрытых пружин поднимается

вверх и захлопывается. Успешная проверка Сл 20 Силы поможет удержать яму-ловушку в открытом состоянии. Находящийся на дне ямы персонаж может отключить изнутри пружинный механизм при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 15 Ловкости, однако он должен видеть механизм и иметь возможность до него добраться.

34. ПОГРОМ В ТРАПЕЗНОЙ

Ведущие сюда двери разбиты вдребезги и приближающиеся к этой области персонажи слышат, как внутри буйствуют какие-то большие существа.

34a. Трапезная Храма

Бурые увальни. В помещении топчутся два **бурых увальня**. Они нападают на всех существ в поле их зрения.

Погром. Разбитые обеденные столы и скамьи создают импровизированную полосу препятствий и обеспечивают укрытие.

Арочные врата на уровень 12. В середину южной стены встроена каменная арка.

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). На замковом камне вырезана рука наливающая из кувшина пиво. Правила прохождения врат следующие:

- Если на пол в пределах 5 футов от арки вылить одну пинту или более любой жидкости, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 12-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 9d на уровне 12, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

34b. Арочные Врата на Уровень 8

В помещении ничего нет, за исключением встроенной в северо-восточную стену арки. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Пространство внутри арки украшает барельеф стоящей с закрытыми глазами дварфийки. Большая замочная скважина вырезана в бойке прижатого к её груди каменного молота. Правила прохождения врат следующие:

- Если в замочную скважину вставить каменный ключ из зоны 14a с уровня 2, барельеф и ключ исчезают и врата открываются на 1 минуту. Когда врата закрываются, барельеф возвращается и ключ можно вынуть из замочной скважины.
- Персонаж может открыть врата и без каменного ключа, используя действие для взлома замка с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 20 Ловкости. При провале проверки глаза дварфийки открываются и испускают лучи света. Каждое существо в пределах 10 футов от арки делает спасбросок Сл 16 Ловкости, получая 22 (4к10) урона излучением при провале или половину урона при успехе.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 3 на уровне 8, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

34c. Посудомойка

В комнате разбитые остатки от разделочного стола, посудомойки и каменного шкафа. На полу разбросаны кастрюли, сковородки и другая кухонная утварь, все проржавело и стало непригодным. Насос для подачи воды на северо-западе пережил буйство бурых увальней, но он давно проржавел и не подаёт воду.

35. ЧЕРНЫЙ ПЛАЩ

В изгибающем коридоре Халастер разместил один из местных эффектов своего логова (см. "Логово Халастера"). Когда персонажи заходят за угол, они видят уходящий от них развевающийся черный плащ, как будто одетый на невидимое существо. Плащ, созданный заговором *малая иллюзия [minor illusion]* бесшумно удаляется от партии со скоростью 30 футов и после входа в зоны 33a, 34a или 36b бесследно исчезает.

36. ОБСЛУЖИВАНИЕ ХРАМА

Первоначально в этой части подземелья располагались дварфы-механики и подсобные рабочие.

36a. Вход в Служебку

Ведущий сюда коридор заканчивается разбитой вдребезги дверью.

36b. Мусорный Пресс

Открытая яма. В центре помещения видна яма шириной 10 футов, длиной 30 футов и глубиной 20 футов. Пол покрыт тонким слоем пыли и щебня.

Рычаги. В стене напротив двери ведущей в зону 36c установлены два каменных рычага. Над ними начертаны дварфийские руны.

Яма предназначена для уплотнения мусора до состояния тонких пластов, которые затем можно легко вывезти и утилизировать.

В настоящий момент рычаг над которым написано "Давить" находится в верхнем положении. Перемещение рычага вниз приводит к тому, что восточная и западная стены ямы начинают смыкаться, сминая все, что находится между ними. Повторное поднятие рычага заставляет стены вернуться на место. Любое существо или объект раздавливаемый стенами, получает 44 (8к10) дробящего урона и находится в удерживаемом состоянии между стен, пока они не начнут обратное движение.

Второй рычаг находится в нижнем положении и над ним написано "Подъём". Перемещение рычага вверх поднимает каменный пол ямы до уровня пола помещения. Рычаг не переводится в верхнее положение пока стены ямы не встанут на свои изначальные места.

36c. Арочные Врата на Уровень 3

Арка. В северо-западную стену встроена арка. Замковый камень арки вырезан в виде вирмлинга золотого дракона с раскрытой пастью.

Слаады. Два **серых слаада** под покровом невидимости в своём естественном виде стоят по бокам арки. Слаады - добровольные слуги Халастера и атакуют становясь видимыми любого, кто приближается к арке или выходит из нее.

Двухъярусные койки. Четыре каменные двухъярусные койки сдвинуты к длинным стенам комнаты.

Арка - магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, когда в драконью пасть будет вставлен драгоценный камень стоимостью не менее 100 зм, вставка камня оживляет драконью голову и её челюсти захлопываются (разрушая камень).
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 7-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 21p на уровне 3, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

37. САУНА И ДУШЕВАЯ

Сюда приходили рабочие храма, чтобы принять душ и помыться.

37a. Душевые Кабины

Скамьи. В центре выложенной мраморной плиткой комнаты, стоят скамьи из черного мрамора.

Душ. В альковах по западной и восточной стене, на потолке расположены проржавевшие железные лейки для душа. В полу под ними находятся сливные отверстия для воды, а рядом с лейками болтаются проржавевшие тяговые цепочки. Холодная вода поступала в душевые кабинки из подземной реки.

Секретная дверь. Потайная дверь в задней части алькова на востоке открывается в зону 37c.

37b. Сауна

Нагревательный бак. Из вентиляционных отверстий в стенках расположенного в центре помещения цилиндрического медного резервуара высотой 8 футов и диаметром 5 футов, веет жаром. Медная труба уходит вверх из резервуара и исчезает в потолке. Внутри бака бушует **огненная элементаль (fire elemental)**.

Железное колесо. Прямо за дверью на стене находится небольшое железное колесико.

Скамьи. Вдоль стен установлены скамьи из черного мрамора.

Когда холодная вода из подземной реки подается по трубе в резервуар, огненная элементаль превращает воду в пар, который вырывается наружу через вентиляционные отверстия по бокам нагревательного бака, превращая помещение в сауну.

Бак - это объект Большого размера с КД 11, 45 очками прочности и иммунитетом к урону от огня и яда и психическому урону. Когда баку будет нанесено более 10 единиц урона, из него вырывается элементаль и атакует всех других существ до тех пор, пока не будет уничтожена.

Ржавчина заклинила железное колесико и для того чтобы его повернуть требуется успешная проверка Сл 15 Силы DC 15 (Атлетика). При повороте колесика по часовой стрелке в резервуар по трубе подаётся вода.

37c. Скрытое Святилище Аббатора

Здесь находится построенное без ведома жрецов храма святилище Аббатора, дварфийского бога алчности. В помещении следующие особенности:

Статуя. Лицом к потайной двери установлена 8-футовая статуя сидящего на троне дварфа со свиноподобными глазами. Ладони дварфа сложены домиком и на его пальцах одеты каменные кольца с восемью драгоценными камнями.

Открытая яма. Перед статуей находится яма глубиной в 10 футов, на её дне установлены подпружиненные железные клещи, вокруг которых лежат обломки камней и кости дварфа.

Один из служителей храма обнаружил святилище, но не заметил ямы, которая раньше была скрыта под фальшивым каменным полом. Когда пол разошелся под его ногами, дварф упал в защелкнувшие на нём железные клещи. Фальшпол так и не был заменен, а тело послушника не стали убирать. Клещи со временем заржавели и застыли.

Сокровище. У дварфа был сделанный из мифрила ножной протез (75 зм), больше здесь нет ничего ценного.

Легко вынимаемые из каменных колец статуи драгоценные камни: два сардоникса (50 зм каждый), два циркона (50 зм каждый), аметист (100 зм), два граната (100 зм каждый), шпинель (100 зм) и турмалин (100 зм).

38. ПРОСТОРНЫЕ АЛЬКОВЫ

В этом месте с обоих сторон коридора находятся пустые полукруглые альковы.

39. РЕЛИКВАРИЙ ХРАМА

Здесь дварфы хранили свои многочисленные драгоценные реликвии.

39a. Опустошенная Галерея

Дуэргары разрушили выставленные здесь реликвии, включая статуи на пьедесталах, каменные таблички на подставках и сложные диорамы на столах. Все, что осталось - это груды битого камня.

Иллюзорная стена. Западная стена комнаты - материальная иллюзия. Она исчезнет, если станет целью успешного заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 16) и существа и объекты смогут пройти дальше.

39b. Фрагменты Нефритового Посоха

Витрины. Четыре части разбитого нефритового посоха выставлены за стеклом в равномерно расположенных вдоль западной стены нишах. Каждая освещенная магическом образом ниша высотой 4 фута, шириной 1 фут и глубиной 1 фут.

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене ведет в зону 39c.

Препятствующие доступу к частям посоха в нишах стекла витрин легко разбиваются и горящий в нишах свет гаснет.

Сокровище. На данный момент нефритовый посох разбит на пять, каждая длиной в 1 фут, частей. Халастер выставил здесь в витринах четыре части, а пятую он выкинул. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* не укажет на наличие вокруг частей посоха магических аур. Каждая из пяти частей посоха оценивается как нефрит и стоит 100 зм. Недостающая средняя часть посоха в настоящее время находится в лапах жаболюда (см. уровень 8, зона 19c). При помощи заговора *починка [mending]* можно соединить между собой две верхних части посоха и две нижних.

Когда будет найдена недостающая пятая часть, заговором *починка [mending]* посох можно восстановить полностью; каждое применение заклинания соединяет между собой две части посоха. Став целым, посох превращается из объекта в ожившую нефритовую змею со статистикой **гигантской ядовитой змеи (giant poisonous snake)** со следующими изменениями:

- Змея - это конструкт, понимающий и подчиняющийся тому, кто держал в руках посох при его трансформации.
- У змеи иммунитет к урону от яда и отравленному состоянию. Ей не требуется воздух, еда, питьё и сон.
- Когда очки здоровья конструкта опустятся до 0, бросьте к6. При результате 1 змея превращается в пыль и уничтожается. При любых других результатах она превращается обратно в посох и раскалывается на 1к4 + 1 частей нуждающихся в починке при помощи магии, прежде чем посох можно будет использовать снова.

39c. Кости Морнхильд

Кости. В центре комнаты над полом тихо кружатся в водовороте дварфийский череп и двенадцать подгнивших костей.

Обломки. На полу под тем местом, где кружатся кости, остатки разбитого каменного сундука.

Ниша. В западной стене пустая ниша. (Когда-то именно здесь находился сундук.)

Морнхильд Хрустальная Мантия, дварф, жрец, навечно связала свою душу с Подгорьем. Большинство ее костей давно превратились в пыль и лишь то, что осталось от дварфийки, парит над разбитым сундуком благодаря магии Халастера.

Успешное применение на парящие кости заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 16) прекращает действие эффекта и останки скелета с грохотом падают на пол.

Бестелесная душа Морнхильд чувствует любого гуманоида в пределах 5 футов от своих костей, и она немедленно пытается овладеть этим существом. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 18 Харизмы или стать одержимой Морнхильд. Будучи одержимой, цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом, но не теряет сознание. Одержимость длится до тех пор, пока очки здоровья цели не опустятся до 0 или цель покинет комнату или душа Морнхильд не закончит одержимость бонусным действием или душу не заставят покинуть тело таким эффектом как заклинание *рассеивание добра и зла [dispel evil and good]*. Цель получает на 24 часа иммунитет к одержимости от души Морнхильд после того как преуспеет в спасброске или после того как одержимость закончится.

Если у Морнхильд не получилось овладеть одним существом, она пытается овладеть другим во время своего следующего хода. Душа имеет + 1 бонус к инициативе.

Для общения душе Морнхильд требуется тело-носитель. Вселившись и взяв тело гуманоида под свой контроль, она использует его, чтобы поделиться во время короткого разговора следующими секретами:

- «Сердце горы запечатано за дверями из черного базальта, которые может открыть только король дварфов. Там ты познаешь свое собственное величие». (См. зону 15.)
- «На входе в комнаты, говори громко чтоб слышали все "зандерброк" и возможно ты будешь вознагражден». (Знающие язык Дварфов персонажи поймут, что слово означает "тайная сокровищница".)
- «Демоны вторглись в наш храм, но мы заперли их здесь в статуях. Остерегайся их». (См. зону 29d.)

40. МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Не прилагающие усилий для того, чтобы скрыть своё приближение персонажи, предупреждают о себе существ находящихся в вырезанном в скальной породе сводчатом зале с 20-футовой высоты потолком. В помещении следующие особенности:

Кварцевые колонны. По углам зала стоят светящиеся кварцевые колонны.

Дуэргары. Два **дуэргара** осматривают каменную арку, встроенную в центр стены на востоке.

Инструменты. В южную стену встроен орган с вырезанными из сталагмитов трубами. Клавишы органа и скамья сделаны из полированного золота и черного мрамора. У западной стены литавры из двух больших медных чаш. Сверху на них лежит блестящая медная туба.

Мародерствующие дуэргары прервались, чтобы осмотреть арку в восточной стене. Когда они узнают о приближении других существ, то становятся невидимыми, оценивают незваных гостей, пробираются за кварцевыми колоннами к северным коридорам и уходят в зону 15a, чтобы предупредить находящихся там дуэргаров. Они избегают ввязываться в бой в этом помещении. В дополнение к их оружию и доспехам, у дуэргаров с собой есть сокровища (см. "Сокровище" ниже).

Арочные Врата на Уровень 11

Врезанная в восточную стену арка, является магическими вратами Халастера (см. "Врата"). На замковом камне арки вырезано углубление в форме руки с магическим символом на раскрытой ладони. Правила прохождения врат следующие:

- Если сколдованная при помощи заговора *волшебная рука [mage hand]* нажмёт своими спектральными пальцами на углубление в замковом камне врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 2b на уровне 11, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Музыкальные Инструменты

Предпринятый персонажами осмотр помещения позволит им более внимательно изучить музыкальные инструменты.

Медная туба. У громоздкого инструмента отсутствует губной мундштук, который персонажи могут найти в зоне 19. Без него туба не может издавать свои характерные глубокие звуки. Туба стоит 30 зм и весит 30 фунтов.

Литавры. При ударах по ним эти два медных чашевидных барабана издают оглушительный гулкий звук. Каждый барабан-чаша стоит 50 зм и весит 100 фунтов.

Орган из сталагмитов. Стоит только нажать на каменные педали и пробежаться пальцами по мраморным клавишам, как чудовищный, полный труб орган издаст глубокие чуть грубоватые звуки из своих полых внутри сталагмитов. Музыка органа не только наполняет этот зал, но и магическим образом прозвучит по всему храму (зона 15), предупреждая находящихся там существ. Если дуэргары все еще в храме, четверо из них отправляются узнать, что здесь происходит и навести тишину. Сталагмиты органа являются частью пещеры, в которой был построен музыкальный зал и поэтому они сливаются с окружающим инструмент полом и стенами.

Сокровище

У каждого из дуэргаров в мешках украденные вещи. В одном из мешков находится серебряная статуэтка быка (25 зм), крошечный мифриловый колокольчик (25 зм) и оловянный графин сделанный в виде золотого дракона с аметистами вместо глаз (250 зм). В другом мешке небольшое трапециевидное зеркальце в оправе из оникса (25 зм) и кожаная повязка на глаз с нашитым на ней кровавиком (50 зм).

41. УБОРНЫЕ

Помещение разделено на четыре каменных нужника с вырезанными в полу дырками и давно заброшенными отхожими ямами под ними. Под покровом невидимости в южном туалете прячется **серый слаад**. Он нападает на любого, кто забредет сюда в своих поисках или решит использовать нужник по назначению.

42. СКРЫТАЯ ЯМА

Незакрепленные плиты каменного пола скрывают в коридоре под собой яму шириной 10 футов и глубиной 20 футов. Осматривающий пол на предмет ловушек персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) обнаружит, что плиты пола не закреплены. Когда на них помещается вес в 20 фунтов или более, они обрушиваются вниз, в результате чего любое существо, стоящее на них, падает в яму и получает 7 (2к6) дробящего урона.

Кроме того, на дно ямы наложено заклинание *охранные руны [glyph of warding]*, активирующее в момент падения существа. При срабатывании руны вспыхивают и каждое существо в яме должно сделать спасбросок Ловкости Сл 22, получая 36 (8к8) огненного урона при неудаче или половину урона при успехе.

43. ТУННЕЛИ БУРЫХ УВАЛЬНЕЙ

8-футовые в высоту туннели были проложены бурыми увальнями из зоны 34. Три туннеля соединяются в один, ведущий вниз при движении на юго-восток, в конечном итоге достигая уровня 7. Все туннели полны щебня и каменных обломков.

44. ПОКОИ ПОСЛУШНИКОВ

В круглой комнате с куполообразным потолком высотой в 30 футов следующие особенности:

Обстановка. Изголовьями к стенам стоят шесть каменных кроватей. Над каждой кроватью пустая неглубокая ниша. В ногах у каждой кровати разбитый каменный сундук.

Разбитые статуи. На полу валяются разбитые алебастровые статуэтки дварфийских королей. (Статуэтки когда-то стоявшие в стенных нишах разбили дуэргары, после чего взломали сундуки и забрали из них всё ценное.)

45. ПОКОИ ПОСЛУШНИКОВ

Помещение и обстановка аналогична представленной в зоне 44.

46. ВЗОРВАННАЯ КОМНАТА

Стены и пол куполообразной комнаты с потолком высотой в 30 футов почернели от огня, а находившаяся здесь мебель сгорела дотла. Обугленные части древесины и камней разбросаны по полу.

Любой исследующий комнату и преуспевший в проверке Интеллекта Сл 20 (Расследование) персонаж, понимает, что повреждения произошли в результате какого-то магического пожара начавшегося в центре помещения. Нет ничего, что указывало бы на то, что было его причиной.

47. КОРИДОРЫ ВЕРУЮЩИХ

Почитатели Думатойна когда-то пользовались этими коридорами на пути из своих покоев в храм. Теперь в них остались лишь магия Халастера и её охрана.

47а. Арочные Врата на Уровни 13 и 18

Трупы. В центре комнаты лежат трупы двух дуэргаров (мужчины и женщины).

Арочные врата. В стены встроены две каменные арки, одна на севере, а другая на юге.

Охотники. Халастер разместил здесь двух **невидимых охотников (invisible stalkers)**. Они нападают на любое приблизившее к аркам на 10 футов или выходящее из них существо.

Мужчина-дуэргар был убит невидимыми охотниками первым. Его спутница пришла за ним через несколько минут и встретила ту же самую участь. Оба дуэргара одеты в тускло-серые чешуйчатые доспехи. Их железные щиты, боевые кирки и метательные копья лежат рядом.

Северные арочные врата. Северная арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Они украшены инкрустированным изображением танцующих гоблинов. На замковом камне арки высечена буква D. Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если стоящее в пределах 5 футов от арки существо либо споёт ноту D (Ре), либо сыграет ноту D (Ре) на любом музыкальном инструменте.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 12-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 7b на уровне 13, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Южные арочные врата. Эта арка - еще одни врата Халастера, чьи стороны вырезаны в виде полуголых эльфов (один мужчина и одна женщина), прижимающих пальцы к губам в жесте молчания. Правила прохождения врат следующие:

- Если арка попадет в зону заклинания *тишина [silence]*, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 15-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 6 на уровне 18, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

47b. Смешки

Коридор делает петлю и содержит один из местных эффектов логова Халастера (см. "Логово Халастера"). Когда персонажи пробираются по одной стороне петли, они слышат доносящиеся из-за следующего угла шаги и чьи-то смешки. Звуки остаются впереди них, пока они двигаются по кругу, и прекращаются, если персонажи пойдут на них одновременно с двух направлений. Этот безобидный эффект порождён заговором *малой иллюзии [minor illusion]*.

48. СПАЛЬНЯ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА

Альковы. Вдоль стен расположены семь пустующих ниш.

Мраморная кровать. В центре комнаты стоит кровать из белого мрамора, ее угловые стойки вырезаны в виде воинов-дварфов, стоящих по стойке смирно.

Мертвый дуэргар. В изножье кровати расположен каменный сундук с откинутой крышкой и с торчащими из него ногами мёртвого дуэргара. Его боевая кирка лежит рядом на полу.

Когда дуэргар открывал сундук, он не заметил ловушки и был застрелен подпружиненными дротиками. Его спутники разграбили, соблюдая осторожность, содержимое сундука, не трогая изрешеченный дротиками и наполовину торчащий из сундука труп.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если дуэргарам будет разрешено и дальше мародёрствовать на уровне, они могут обнаружить потерянную гробницу короля Мелаира, разграбить ее и отправиться с добытыми сокровищами обратно в Подземье.

В случае, если пойманные в ловушку в зоне 29 демоны будут освобождены, они станут здесь доминирующей угрозой, агрессивно выслеживая и уничтожая потенциальных искателей сокровищ.

Замок МЭДГОТА рассчитан на четырех персонажей 9-го уровня, которые должны накопить здесь достаточно опыта, чтобы достичь 10-го уровня. Персонажи могут вступать в незначительные союзы с несколькими монстрами, обитающими на этом уровне. Наградите персонажей очками опыта за данных существ, как если бы персонажи победили их в бою.

Уровень назван в честь миниатюрной, в одну двенадцатую от обычных размеров крепости, расположенной в одной из пещер. Замок является базой Мэдгота, серийного убийцы, заманивающего волшебников в свое логово, для того чтобы убить их и получить их предметы магической фокусировки и книги заклинаний в качестве трофеев. Когда авантюристы впервые появляются в его замке, Мэдгот отсутствует, но он может появиться позже (см. "Последствия"). Большинство из существ уменьшаются до одной двенадцатой от своего нормального размера по мере приближения к замку Мэдгота, что позволяет им органично вписаться в его интерьер. Однако, либо так и было задумано, либо что-то в итоге пошло не так, но уменьшающаяся магия не затронула абсолютно всех существ, что и обнаружат искатели приключений, исследующие замок Мэдгота.

Замок Мэдгота - Первоисточник

Приключение *Подгорье: Замок Мэдгота (Undermountain: Maddgot's Castle)*, было написано Стивеном Э. Шендом и опубликовано в 1996 году. Оно являлось второй частью из трех модулей в короткой серии приключений "Dungeon Crawl", разработанной для D&D второй редакции.

Глубоководье: Подземелье Безумного Мага заимствует некоторые идеи из этого ранее вышедшего приключения, представляя альтернативную версию замка Мэдгота, переработанную для D&D пятой редакции.

КТО ТУТ?

Мэдгот появляется и покидает Подгорье при помощи *двурогого кольца (horned ring)*, подобное тому, которое носит Халастер Черный Плащ. Пока хозяина нет, за замком присматривает его гомункул. Замок также нашёл и объявил его своим логовом волшебный дракончик. Чтобы добраться до замка, авантюристам нужно пройти через пещеры, населенные семьей каменных великанов с короткой памятью.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Десять лет назад Халастер заманил семью каменных великанов в Подгорье, лишив при этом их большей части своих воспоминаний. Великаны помнят, кто они такие, и могут вспомнить произошедшие в течение последних 8 часов события, но все, что происходило до этого, скрывается за завесой ограничивающей их память магии. Все их воспоминания о жизни на поверхности и его обитателях давно позабыты.

Каменные великаны раздражительны и корыстны, но не злобны. Они рассматривают любое вторжение гуманоидов как заражение мест их обитания мелкими вредителями и попытки вступить с ними в переговоры по большей части обречены на провал. Им неизвестно о миниатюрном замке в самом сердце их владений, потому что он парит в центре огромной пещеры за пределами дальности их темного зрения.

Великанов терроризирует волшебный дракончик, устроивший себе логово в замке Мэдгота. Под покровом невидимости дракончик при помощи заклинаний иллюзий перекрывает проходы, создаёт ложные туннели и на время изменяет конфигурацию пещер великанов. Эти озорные выходки только усиливают раздражительность каменных великанов, и так как они никогда не видели дракончика, то подозревают, что за всё это могут быть ответственны появившиеся в их владениях персонажи. Чтобы заслужить доверие великанов, авантюристам нужно обнаружить причину их бед и положить этому конец. Однако даже если они преуспеют, их усилия вскоре будут забыты, поскольку магия Халастера стирает все воспоминания великанов.

Старейшины каменных великанов, Гравиллок и Спелеоза, являются супругами. У них четверо взрослых детей: два сына, Куррок и Родос, и две дочери, Обсидиа и Ксорта.

ВОЛШЕБНЫЙ ДРАКОНЧИК ОТТО

Фиолетовый волшебный дракончик Отто был привлечен вплетенной в эти пещеры магией Халастера. Обнаружив замок Мэдгота, Отто решил устроить здесь своё логово. На него не действует уменьшающая размеры магия замка, и он удобно устроился в своем новом доме. Отто питается летучими мышами и другими вредителями, которых находит в окружающих пещерах.

Когда ему становится скучно, волшебный дракончик под покровом невидимости покидает замок и использует свои заклинания иллюзий, внося изменения в пещеры каменных великанов и сбивая их с толку для собственного развлечения. Великаны понятия не имеют, кто или что несет ответственность за эти волшебные шалости.

Волшебный дракончик хотел бы избавиться от гомункула Мэдгота, ставшим неприятным напоминанием об истинном владельце замка. Отто уже не раз побеждал гомункула в физическом бою, но он постоянно возвращается назад. Дракончик пришел к выводу, что единственный способ избавиться навсегда от гомункула - насильно вытащить его из замка и поймать в ловушку в каком-либо другом месте. Если персонажи сделают это для него, Отто позволит им использовать замок для отдыха - при условии, что они не будут злоупотреблять его гостеприимством и грабить помещения.

Изменения в Статблоке

Находясь внутри замка, длина волшебного дракончика равна 12 футов, так как его размеры не изменяются из-за уменьшающейся магии замка. Его уровень сложности 3 (700 опыта) и у него следующие изменения статистики:

- У Отто Большой размер и у него 104 (16к10 + 16) очков здоровья.
- Показатель Силы - 18 (+4), атака укусом наносит 11 (2к6 + 4) колющего урона при попадании.

Когда очки здоровья Отто снижаются вдвое и меньше, он становится невидимым и сбегает, пытаясь найти укромное место в замке, но покидает его, если это будет необходимо. При встрече с ним за пределами замка, Отто имеет размер и статистику обычного фиолетового **волшебного дракончика (faerie dragon)**.

Всякий раз, когда размер Отто уменьшается, все очки здоровья, превышающие их новый максимум, теряются. Когда размер Отто увеличивается, любой полученный им урон, остается и вычитается из его нового максимума количества очков здоровья.

ГОМУНКУЛ МЭДГОТА

Гомункул Мэдгота ждет возвращения своего хозяина. Тот факт, что гомункул не исчез, говорит о том, что Мэдгот все еще жив, но их телепатическая связь разорвана из-за того, что они больше не находятся на одном плане существования. Является ли это разъединение сознательным выбором Мэдгота, неизвестно. Волшебник может быть изолирован в демиплане, заключен в *зеркало похищения жизни (mirror of life trapping)* или путешествовать по слоям Бездны.

Страдающий от одиночества гомункул жаждет воссоединиться со своим создателем. Он также хочет избавить замок Мэдгота от вторгшегося сюда волшебного дракончика. Персонажи могут произвести впечатление на гомункула и заслужить его доверие, убив волшебного дракончика или отпугнув его навсегда от замка. Гомункул не может покинуть замок согласно приказу своего хозяина. В случае получения урона, ведущему к его разрушению, он возрождается в кабинете Мэдгота (зона 25а) заново. Только смерть волшебника может навсегда уничтожить гомункула.

Изменения в Статблоке

Находясь внутри замка, рост гомункула достигает высоты 12 футов, так как его размеры не изменяются из-за уменьшающейся магии замка. Его уровень сложности 2 (450 опыта) и у него следующие изменения статистики:

- У гомункула Большой размер и у него 55 (10к10) очков здоровья.
- Показатель Силы - 15 (+2), атака укусом наносит 9 (2к6 + 2) колющего урона при попадании.

- Понимает языки Бездны, Драконов, Гномов и Общий, но не может говорить.

Если гомункула насильно вытащить из замка, его размер возвращается к Крохотному и статблок становится аналогичным обычному **гомункулу (homunculus)**. Всякий раз, когда размер существа уменьшается, все очки здоровья, превышающие их новый максимум, теряются. Когда размер гомункула увеличивается, любой полученный им урон, остается и вычитается из его нового максимума количества очков здоровья.

ПЕЩЕРЫ

Бурые увальни проложили свои туннели, соединив этот уровень Подгорья с находящимися выше и ниже уровнями. Каменным великанам не нравятся наносимые при этом бурыми увальнями разрушения, и они отпугивают их от пещер, как только могут.

Если не указано иначе, все пещеры уровня с высотой потолков в 30 футов грубо пробиты в скальной породе и не имеют естественной формы. Более широкие туннели достигают 20 футов в высоту и идеально подходят для 18-футовых ростом обитающих здесь каменных великанов. Более узкие туннели имеют 5 футов в ширину и 8 футов в высоту, и они слишком малы для того, чтобы великаны могли по ним передвигаться. Все пещеры и туннели не освещены, для того чтобы видеть великаны пользуются темным зрением.

1. ПАНЦИРИ УВАЛЬНЕЙ

Здесь любят собираться бурые увальни, пол пещеры усеян их сброшенными при линьке панцирями.

2. ПУСТАЯ ПЕЩЕРА

Каменные великаны редко посещают эту пещеру, в которой нет ничего интересного.

3. КАМЕННЫЙ ТРОН

Трон. В южной части пещеры в выпуклом скальном уступе вырезан трон гигантских размеров. Скалы вокруг трона усеяны кристаллами голубого кварца.

Предупреждающий знак. На полу туннеля, ведущего в зону 4, высечен символ в виде большого креста.

Сокровище. От камней вокруг трона можно отломить 60 кусков голубого кварца стоимостью 10 зм каждый.

4. ЯМА ИЛА

Великаны избегают заходить в пещеру, так как знают, что здесь находится наполненная илом яма глубиной в 40-футов, известную авантюристам как яма с зыбучим песком. Прощупывающий перед собой пол или ищущий иным образом ловушки персонаж, обнаружит естественную опасность успешной проверкой Сл 10 Мудрости (Восприятие).

Яму можно обойти, если персонажи будут передвигаться в пределах 5 футов от стен. Когда персонаж падает в яму, для определения происходящего используйте правила Зыбучих Песков в главе 5 *Руководства Мастера*.

5. ПЕЩЕРА ЭХА

Входящие в пустынную пещеру персонажи, слышат грохочущие звуки от работающего в зоне 6а долотом каменного великана Гравиллока. В направлении источника звука идут два туннеля и исходящий из обоих грохот одинаково громок. Если персонажи будут производить в пещере много шума, то Гравиллок услышав эхо от звуков, прекратит своё занятие и придёт узнать, что здесь происходит.

6. МАСТЕРСКАЯ

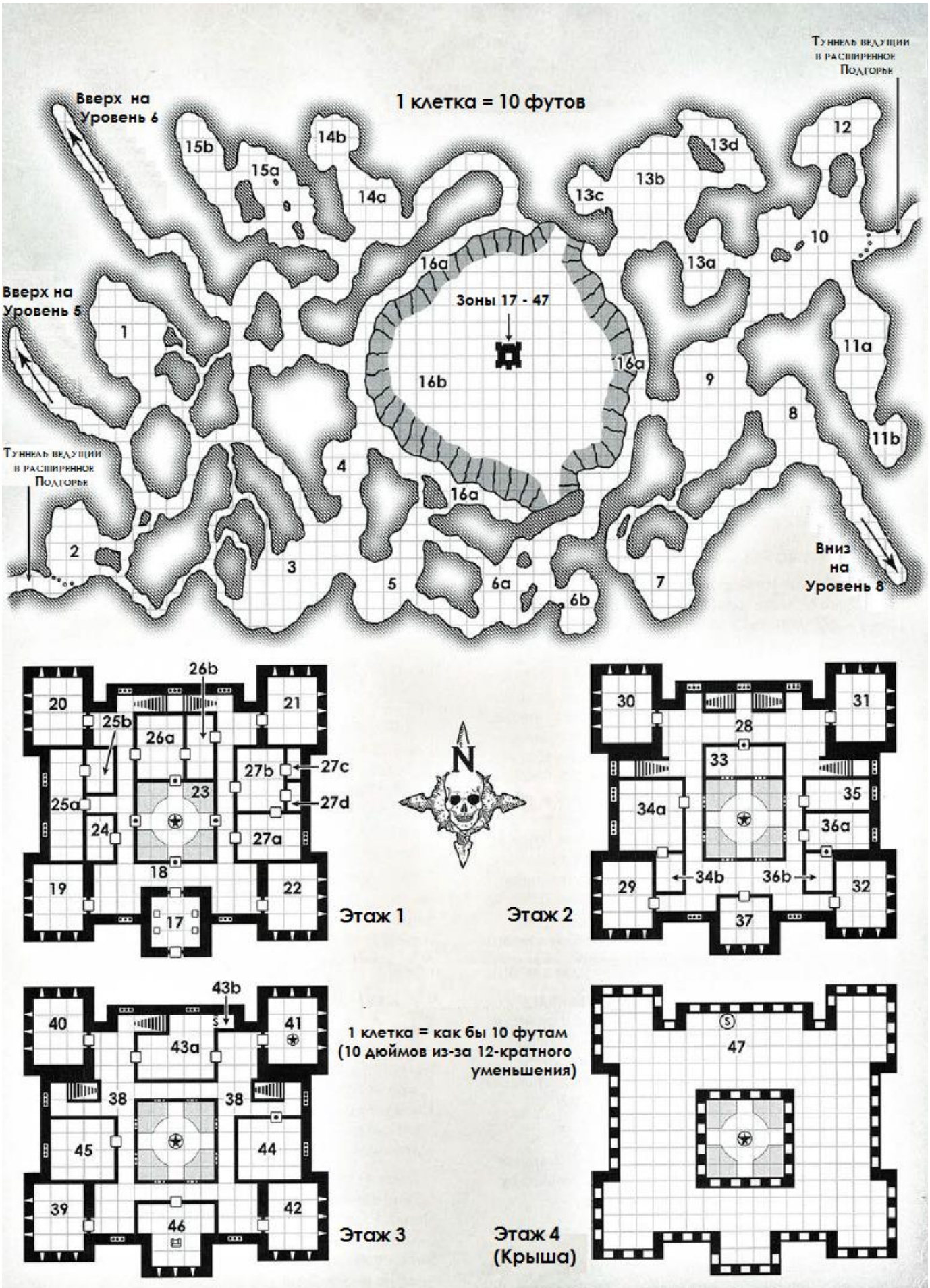
Стены в пещерах покрыты абстрактными, во многих случаях незаконченными, барельефами.

6а. Барельеф Скорауса

Гравиллок. Каменный великан (stone giant) долотом вырезает очередной барельеф на стене между туннелями, ведущими в зону 5.

Барельефы. Стены украшены абстрактными барельефами, по полу разбросаны отбитые каменные куски породы.

Если персонажи застают его врасплох или ведут себя враждебно при встрече, Гравилок отступает в зону 13, крича своей семье на языке Гигантов: "Вторжение! Вооружайтесь! На нас напали!". Эхо от зычного рева Гравиллока разносится по всему уровню. Насколько он помнит, ему никогда ранее не приводилось видеть маленьких гуманоидов и его



Карта 7: Замок Мэдгота

инстинкты подсказывают, что к ним надо относиться как к вредителям и прихлопнуть их всех своей палицей. Если они попытаются вступить в переговоры, и он может понимать, что они говорят, он прекратит атаковать для того, чтобы выслушать их слова и будет сильно сомневаться, предполагая, что вторгшиеся несут ответственность за странную магию, докучающую его семье. Авантюристам придется изрядно постараться, чтобы изменить его мнение о них.

В дополнение к своей палице, у Гравиллока с собой любимое долото, слишком большое для персонажей Среднего и меньше размеров, чтобы эффективно его использовать.

Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Религия) идентифицирует настенные барельефы Гравиллока как 30-футовое изображение Скорауса Каменные Кости, бога каменного великанов. Гравиллок надеется, что Скораус польщенный оказанной ему честью, поможет ему поймать того, кто досаждает его семье.

6b. Склад Инструментов

Каменные великаны хранят в пещере свои инструменты для резки по камню. Они слишком велики и громоздки, чтобы ими эффективно мог пользоваться кто-нибудь, кроме самих великанов.

7. ЯМА ИЛА

Там где северо-восточный туннель соединяется с пещерой, на полу вырезан большой крест (предупреждающий знак). В пещере находится ещё одна наполненная илом яма, идентичная той, что находится в зоне 4.

8. НЕОБЫЧНАЯ СКАЛА

Окаменевший василиск. То, что на первый взгляд кажется покрытым шипами скальным формированием в центре пещеры, на самом деле является окаменевшим василиском.

Оформление. По стенам и верху необычной скалы грубо выбиты зубчатые спирали, но работа выглядит незавершенной.

Ведущий вниз туннель. Туннель на юго-востоке спускается на сотни футов вниз, пока не достигнет восьмого уровня Подгорья.

Сотни лет назад, еще до появления каменных великанов, один авантюрист воспользовался зеркалом, чтобы обманом заставить василиска нацелить на самого себя его обращающий в камень взгляд. С тех пор он стал неотъемлемой частью этой пещеры. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии вызова, исходящую из живота василиска. Для того чтобы добраться до находящихся внутри василиска сокровищ его нужно разбить. Живот можно вскрыть сильными ударами прочного оружия.

Сокровище. В брюхе василиска находится золотое кольцо с лунными камнями (250 зм) и *дирижерская палочка (wand of conducting)*. Палочка - это обычный магический предмет, имеющий 3 заряда и не требующий настройки. Держа палочку в руке и размахивая ею, вы можете действием истратить 1 заряд, создав музыку целого оркестра. Музыку слышно на расстоянии 60 футов, и она заканчивается, когда вы перестанете размахивать палочкой.

Палочка ежедневно на рассвете восстанавливает все истраченные заряды. Если вы потратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, звучит печальный звук тубы, палочка рассыпается в пыль и уничтожается.

9. КАМЕННЫЙ СОБОР

Убранство. Пещера оформлена в виде пустынного собора. На стенах вырезаны изящные подобия арок, контрфорсов и драпировок. Потолок покрыт резьбой в виде гигантских завитков и спиралей.

Кристаллы. Из пола вырастают три впечатляющих кристаллических образования, каждое примерно 10 футов в ширину и 15 футов в высоту. Пол вокруг них усеян разбитыми осколками кристаллов.

Каменные великаны питаются растущими здесь кристаллами. Десять фунтов кристаллов для великана является эквивалентом сытного обеда. Благодаря магии Халастера кристаллические образования восстанавливаются с постоянной скоростью. Для большинства гуманоидов кристаллы несъедобны.

10. ФЛЕЙТА КСОРТЫ

Ксорта. Здесь находится уединенное логово одного из **каменных великанов** - Ксорты, избегающей остальных членов своей семьи.

Летучие мыши. Десять **гигантских летучих мышей** цепляются к потолку пещеры, во время сна крылья плотно обхватывают их тела.

Камни. На неровном полу среди куч помёта летучих мышей разбросаны камни, которые Ксорта швыряет в побеспокоивших её незваных гостей.

Ксорта устроилась в нише на севере, частично скрываясь за естественными каменными колоннами. Она использует свою черту Каменный Камуфляж, чтобы слиться с окружением.

Ксорта намеревается отправиться на исследования вглубь Подгорья, но ее родители не позволяют ей далеко уходить от логова. Ей не хватает смелости противиться им, и она знает, что они не позволят ей уйти из семьи. Она любит играть здесь на своей каменной, длиной в 4 фута, флейте из-за благоприятной акустики пещеры. Часто забывая то, что она научилась в игре на флейте, ей приходится учиться музыке заново. Ксорта не помнит, кто создал флейту (она и сделала) и как она стала волшебной, но она знает, что гигантские летучие мыши наслаждаются её звуками.

Если на неё нападут, Ксорта может действием сыграть несколько нот на своей флейте и заставить гигантских летучих мышей броситься вниз и атаковать её врагов, пока она снова не сыграет на флейте, отзывая их назад. Каменная флейта слишком велика для Средних или меньше размером существ, для того чтобы сыграть на ней, и только сама Ксорта может использовать ее магию.

11. ЗАХОРОНЕНИЯ

Зловоние смерти наполняет эти нечасто посещаемые великанами пещеры.

11a. Лики Халастера

Каменные лица. На стенах вырезаны гигантские барельефы в виде лиц Халастера. У каждого лица своё особенное выражение.

Трупы. Десятки трупов гуманоидов в различных стадиях разложения, включая несколько превратившихся в заплесневелые кости, лежат штабелями вдоль стен, как дрова.

За прошедшие годы каменные великаны встречались с Халастером несколько раз и вырезали его лик на стенах после каждого из этих случаев. Хотя в памяти великанов не остаётся надолго воспоминаний о встречах с ним, лица в пещере остаются неизменными в течении времени.

Великаны начали использовать пещеру для захоронения тел тех существ, которых они были вынуждены убить. С тех пор как дуэргары и дроу вернули свои силы в Подгорье, а жаболюды на восьмом уровне стали крайне агрессивны, такие встречи стали обычным делом. К тому же, из-за того что великаны ничего не помнят об этих стычках, их не интересует снаряжение погибших.

Трупы включают в себя дроу, два кваггота, пять троглодитов, семь хобгоблинов, три дуэргара, шесть гримлоков, девять жаболюдов и двух человек (бывшие члены группы искателей приключений). Оружие этих существ каменные великаны выбросили в ближайшую наполненную илом яму (зона 11b).

Сокровище. На трупе дроу черная кираса с паучьим узором из платины. Изготовленная дроу *кираса +1 (+1 breastplate)* теряет свой бонус усиления, если подвергнется воздействию солнечного света в течение 1 часа и более. Дальнейший обыск трупа дроу позволит обнаружить обсидианового скарабея с эмблемой Дома Фрет (25 зм).

На одном из трупов людей есть набор исследователя подземелий с испорченными пайками и без факелов. На другом набор воровских инструментов.

11b. Яма Ила

На полу ведущего к пещере узкого туннеля, вырезан большой крест (предупреждающий знак). В пещере находится ещё одна наполненная илом яма, идентичная той, что находится в зоне 4.

12. СЪЕДОБНЫЙ МОХ

Вентиляционное отверстие. Естественная дыра в полу вентилирует воздух в пещере, делая её теплой и влажной.

Мох. На стенах вырос толстый ковер из съедобного золотистого мха, гиганты и гуманоиды считают его вкусным и питательным. Запасы мха пополняются магией Халастера и его можно соскоблить целыми блоками со стен.

13. ЖИЛИЩЕ ВЕЛИКАНОВ

Несколько пещер с высотой потолков в 30 футов служат жильём для семьи каменных великанов.

13a. Обсидиа и Родос

Двум **каменным великанам**, Обсидиа и Родосу было поручено вырезать абстрактные узоры по потолку этой пустой пещеры. Чтобы добраться до потолка, Обсидиа залезла на широкие плечи ее брата и с помощью стамески выравнивает его поверхность.

Из обитающих здесь великанов Обсидиа и Родос наименее привержены к своим обычаям и наиболее способные терпеть маленькие народы. Подкупившие их драгоценными металлами, драгоценными камнями или предметами искусства стоимостью не менее 500 зм персонажи, могут убедить великанов пропустить их или сопроводить партию в туннель, ведущий на уровень 8.

13b. Дом Великанов

Барельефы и разбросанные камни. Стены и куполообразный потолок пещеры украшены барельефами каменных великанов. У подножия каждого барельефа груда камней.

Спелеоза. Если ее не потревожили, то **каменная великанша** Спелеоза сидит в центре пещеры и с помощью меха летучей мыши полирует драгоценные камушки из янтаря.

Отто. Вскоре после прибытия персонажей здесь же появляется **волшебный дракончик** Отто, задумавший очередное своё озорство.

Когда Спелеоза обнаруживает в своём доме незваных гостей, она набирает камней из куч, приказывает Обсидии и Родосу сделать то же самое и отправляется уничтожать захватчиков. Попытка урезонить Спелеозу, когда она швыряет камни, - дело непростое, её не интересуют подношения и только когда одному или нескольким ее детям будет угрожать опасность, Спелеоза успокаивается и начинает переговоры об их освобождении.

В то время пока персонажи решают свои дела со Спелеозой, в пещеру под покровом невидимости влетает волшебный дракончик. Он, на мгновение, становится видимым, пока произносит заклинание *мираж [hallucinatory terrain]* и снова, используя бонусное действие, становится невидимым. Персонажи, чьё значение пассивной Мудрости (Восприятие) равно 17 и выше, мельком заметят маленького дракончика за секунду до того, как он станет невидимым. На последующих своих ходах Отто улетает обратно в замок Мэдгота. Заклинание Отто изменяет области 10, 12 и 13 на лесной массив. Стены пещеры остаются на своих местах, но их скрывает иллюзия. Все каменные великаны в зоне действия заклинания оказываются в совершенно незнакомой местности и впадают в панику. Они склоняются к тому, что это дело рук персонажей, и даже развеивание магии волшебного дракончика не способно их переубедить. Если персонажи не убегают, великаны нападают на них из-за своего страха.

Сокровище. У Спелеозы тридцать драгоценных камней (янтарь, по 100 зм каждый).

13c. Альковы с Сокровищами

В стенах глубокого алькова на высоте 15 футов вырезаны ниши. Каменные великаны хранят здесь свои накопленные ценности.

Сокровище. В нишах находится - деревянный бочонок наполненный 5 галлонами смолы, поврежденная гипсовая маска тролля с отбитым носом (25 зм), мешочек с горным хрусталём на 250 зм, и 800-фунтовая каменная статуя Халастера в натуральную величину, окрашенная в синий цвет.

У статуи вместо сердца вставлен *камень элементаля (elemental gem*, воздух). Драгоценный камень можно получить только если разбить статую. При успешной проверке Сл 12 Силы (Атлетика) персонаж, с помощью действия, может столкнуть статую с ее высокой полки, и при ударе об пол она разобьётся.

13d. Пещера для Отдыха

Каменные великаны приходят сюда отдохнуть, когда устают от своих забот. Пещера лишена какой-либо мебели и роскоши.

14. ЛОГОВО ПЕЩЕРНЫХ МЕДВЕДЕЙ

В пещерах пахнет так, как в зверином логове - неудивительно, учитывая, что Куррок содержит в них своих медведей.

14a. Взрослые Пещерные Медведи

В покрытой обглоданными костями пещере отдыхают два взрослых пещерных медведя (используйте статистику **белого медведя (polar bear)**). Они нападают на тех, кого не знают, защищая своё потомство в зоне 14b.

14b. Молодые Пещерные Медведи

Здесь спят и резвятся два пещерных медвежонка (используйте статистику **черного медведя**). Куррок выдолбил уступы в скальной породе, чтобы молодые медвежата могли бегать и взбираться на них.

15. БЕРЛОГА КУРРОКА

Каменные великаны перестали долбить стены в этих пещерах, когда столкнулись с мягким песчаником под более твердым камнем. Куррок превратил область в своё личное убежище.

15a. Незаконченная Пещера

Естественные каменные колонны поддерживают потолок в пещере, на стенах которой изображены незаконченные барельефные изображения швыряющих камни долговязых каменных великанов. Больше в пещере ничего нет.

15b. Спортзал

На стенах пещеры нет барельефов. В северном конце пещеры на полу разложены каменные штанги и штабеля круглых каменных плит с просверленными в центре отверстиями. Здесь тренируется Куррок (см. зона 16b), используя штанги и валуны в качестве гирь.

16. ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

Сферическая, диаметром в 180 футов, пещера с куполообразным потолком и чашеобразным полом. По её периметру идёт каменный карниз с разрывами (зона 16a). Любое существо, упавшее вниз, скатывается по наклоненным внутрь каменным стенкам на дно пещеры (зона 16b), усыпанной камнями, костями и трупами двух мертвых бурых увальней.

В центре пещеры, в 10 футах над выходящим из пола, гладким, 80-футовым в высоту мифриловым стержнем, парит замок Мэдгота. Каменный замок находится более чем в 60 футах от карниза, что делает его невидимым для темного зрения некоторых существ. Именно по этой причине его и не могут увидеть каменные великаны.

С виду замок выглядит достаточно маленьким, чтобы поместиться в 20-футовый куб, и он парит в центре невидимой 40-футовой радиусом сферы магии преобразования, которая сжимает все существа и объекты в своей области до одной двенадцатой от их нормального размера. Например, человек ростом в 6 футов становится человеком ростом в 6 дюймов. Входящие в сферу персонажи могут осознать, что что-то произошло, только когда замок Мэдгота внезапно становится в их глазах в двенадцать раз больше.

Уменьшенное в размерах существо или предмет возвращается к своему нормальному размеру после того, как только покидает генерируемую мифриловым стержнем сферу. Никакой спасбросок не может противостоять сжимающему эффекту, и ничто, кроме божественного вмешательства, не может подавить магию стержня. Стержень иммунен к любому урону, и он генерирует отталкивающее магическое поле, которое не позволяет существам приблизиться к нему ближе, чем на 5 футов.

Когда Халастер создавал мифриловый стержень, он освободил некоторые существа и объекты от его сжимающего эффекта. Это во-первых сам стержень, а во-вторых гомункул Мэдгота. Волшебные дракончики также невосприимчивы к эффекту сокращения, и могут быть и другие незатронутые эффектом существа и объекты, исходя исключительно из капризов Безумного Мага.

16a. Карниз

На высоте 90 футов над полом по периметру пещеры расположен безопасный для перемещения каменный карниз.

16b. Дно

Куррок. Если никто не поднял тревогу, **каменный великан** Куррок осматривает дно пещеры в поисках драгоценных либо необычных камней.

Трупы. Среди камней на дне лежат гниющие трупы двух бурых увальней, убитых Курроком.

Для Куррока его тело - священная икона, и он отшлифовал себя до совершенства. Всесторонняя физическая подготовка дает ему преимущество при всех проверках Силы и основанных на ней спасбросках.

Каждый раз, когда Куррок теряет часть своих воспоминаний, он забывает о своих предыдущих посещениях дна пещеры и спустившись вниз с карниза, находит мифриловый стержень и пытается взобраться по нему, чтобы увидеть что же находится наверху. Отброшенный окружающим стержень отталкивающим полем, в разочаровании он начинает прочесывать дно пещеры в поисках сокровищ.

Когда в окружающих пещерах поднимается тревога, Куррок залезает на ближайшую к месту происшествия часть каменного карниза. Если при этом он окажется где-нибудь рядом с его любимцами пещерными медведями из зоны 14, он призывает их к себе громким, похожим на медвежий, ревом.

Куррок любит испытания, в которых он может применить свою силу. Он не уклоняется от боя и не выйдет из него, если только его мать, Спелеоза, не прикажет ему это сделать.

Падение из Замка Мэдгота

Если существо, уменьшенное до одной двенадцатой от своих нормальных размеров, упадёт из замка вниз, оно пролетит более 600 футов, прежде чем грохнуться на дно пещеры. Это происходит из-за действующего вокруг замка эффекта уменьшения, который превращает каждый фут фактического расстояния в 12. С точки зрения существа, ему кажется, что оно пролетело несколько сотен футов, прежде чем внезапно вырасти в размерах в двенадцать раз на последних 40 футах перед ударом. Поскольку уменьшающий эффект создает большее расстояние между существом и дном пещеры, падение из любой точки замка наносит 20к6 дробящего урона при ударе.

ЗАМОК

Халастер построил этот замок в качестве временной резиденции для своих гостей, а затем забросил его, когда решил, что на самом деле никакие гости ему не нужны. Притязания Мэдгота на замок в своё личное пользование Халастером не оспариваются и неизвестно, пересекались ли вообще когда-либо пути двух волшебников.

Приближающиеся к замку персонажи могут рассмотреть его на предмет точек входа. Главный вход - дверь в основании южной башни (зона 17). Также в замке присутствует открытый внутренний двор (зона 23) с дверями, ведущими в помещения на первом этаже. Волшебный дракончик предпочитает другой маршрут - через потайной люк на крыше (зона 47). Кроме того, в угловых башнях есть бойницы для стрелков, а в основном здании окна, забранные прочными как сталь, кристаллическими решетками с интервалом прутьев в 6 дюймов друг от друга, через которые могут протиснуться Маленькие размером персонажи.

На данный момент замок Мэдгота находится под контролем волшебного дракончика Отто, чье право на собственность основано на аргументе "Я его нашел и он мой, а вы его не получите." Замок - красивое сооружение со стенами, полами и потолками (высота 20 футов) из гладкого серого камня, которые нельзя повредить или изменить при помощи магии, кроме как с помощью заклинания *исполнение желаний [wish]*. Во внутренние стены встроены небольшие блоки из цветного стекла. Когда персонажи впервые появляются в замке стеклоблоки лишены подсветки, но нажатие рычага в зоне 37 заставляет каждый из них загореться ярким светом, аналогичным создаваемому заклинанием *вечный огонь [continual flame]*. Волшебство, наложенное на замок Мэдготом, поддерживает температуру внутри на уровне 70 градусов по Фаренгейту, но персонажи могут выключить отопительный эффект, потянув другой рычаг в зоне 37.

Внешние двери каменные, с адамантиновыми петлями, и как и стены замка неуязвимы к повреждениям. Межкомнатные двери похожи на причудливые витражи с железными петлями с одной из сторон. В каждой из них в железной раме установлены панели из цветного стекла. Дверные ручки также сделаны из железа. Замок запертой внутренней двери можно выбить с помощью успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика). Также его можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 15 Ловкости. Разбивая стеклянные панели на дверях, вы создаете отверстия, достаточно большие для того, чтобы существо могло в него пролезть.

Персонажи рядом с замком и внутри него уменьшаются до одной двенадцатой от своего нормального размера вместе со своим снаряжением. Почти всё, с чем они сталкиваются внутри замка, также уменьшено в своих размерах, создавая ощущение нормальности окружающей обстановки. Гомункул Мэдгота и волшебный дракончик Отто являются заслуживающими внимания исключениями; при столкновении с ними в замке используйте их измененную статистику.

17. ГЛАВНЫЙ ВХОД

Перед входом в замок нет ни крыльца, ни ступеней, ни любой поверхности на которую можно было бы встать, но на входной двери висит грубоватая деревянная табличка с надписью на Драконьем языке "Замок Отто". Дверь, ведущая внутрь, не заперта, ее открытие активирует постоянно действующее заклинание *сигнал тревоги [alarm]*, звучащее в зонах 18, 28 и 38. Тревожный сигнал предупреждает волшебного дракончика и гомункула Мэдгота о прибытии гостей, но ни одно из существ не собирается их поприветствовать.

В комнате находится следующее:

Пьедесталы. У западной и восточной стены установлены четыре пьедестала из белого мрамора. На каждом пьедестале - закупоренная колба из непрозрачного зеленого стекла.

Челядь. Четверо **живых невидимых слуг** (см. приложение А) смахивают пыль с пьедесталов и колб щётками из перьев куролисков.

Зеленые Колбы

Откупоривание или разбивание зеленой колбы высвобождает из неё облако невидимого ядовитого газа, называемого эфирной эссенцией. Газ заполняет сферу радиусом 10 футов от колбы и рассеивается в течение нескольких секунд. Любое существо в сформировавшемся газовом облаке, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет отравлено в течение 8 часов. Отравленные газом существа теряют сознание и падают, но очнутся при получении урона или если другое существо, используя действие, как следует их встряхнёт.

Живые Невидимые Слуги

Нападение на слугу, выхватывание у него щётки из перьев или иное нарушение установленного в комнате порядка запускает процесс боя. На первом же ходе после броска инициативы живые невидимые слуги сбивают зеленые колбы со своих пьедесталов, они разбиваются при падении и испускают клубы ядовитого газа (который не действует на невидимых слуг). Слуги не вооружены, но они могут поднять выпавшее из рук оружие у потерявших сознание от отравляющего газа персонажей.

Живые невидимые слуги привязаны к данному помещению и не могут покинуть его по собственной воле.

Игры Отто

Волшебный дракончик Отто проводит большую часть своего времени гуляя по коридорам замка (зоны 18, 28 и 38) и регулярно отдыхает в зоне 43a. Во время бодрствования дракончик предпочитает оставаться невидимым и любит подшучивать над гостями.

Любимая забава Отто - подкрасться к гостю, окутать его облаком эйфорического газа (Благодушное Дыхание) и улизнуть, оставаясь невидимым все это время. Вторая любимая шутка - сколдовать *волшебную руку [mage hand]* и этой призрачной парящей рукой похлопать гостя по плечу. Каждый раз, во время своих шуточек, у волшебного дракончика существует 25% шанс выдать свое местоположение смешками и фырканьем. После этого на следующем своем ходе, чтобы не быть пойманным, дракончик должен использовать действие перемещения.

При сотворении заклинаний требующих концентрации, волшебный дракончик становится видимым, после чего передвигается, произносит заклинание не требующее концентрации (например, *сверкающие брызги [color spray]* или мираж [hallucinatory terrain]), и используя свое бонусное действие, снова становится невидимым. Отто очень осторожен с требующими концентрации заклинаниями, потому что он не может одновременно сосредоточиваться на заклинании и оставаться невидимым. Обычно перед наложением такого заклинания, он колдует заклинание *отражения [mirror image]*, полагаясь на то, что его иллюзорные копии защитят его, пока он концентрируется на следующем заклинании. Если Отто удается сделать гостя недееспособным, он пытается снять с него оружие и снаряжение, а затем в течении следующего часа прячет эти предметы по всему замку.

Отто приберегает свое заклинание *превращение [polymorph]* для действительно опасного противника, превращая его в лягушку, прежде чем спешно ретироваться с поля боя.

Если персонажи избавятся от гомункула Мэдгота, волшебный дракончик появляется перед ними и предлагает заплатить по 50 зм за каждую найденную ими безделушку. Отто коллекционирует безделушки и у него есть тайник с монетами для оплаты (см. зона 43b).

18. КАМЕННЫЕ КОРИДОРЫ

Существует 50% вероятность встречи в коридорах с подкрадывающимся гомункулом Мэдгота. Гомункулу не хватало только того, чтобы в обители его хозяина появились новые захватчики и поэтому он нападает на них. Когда его убивают, он растворяется и реформируется заново в зоне 25.

19. ПОДСОБКА НА ЮГО-ЗАПАДЕ

Небольшая медная монетка вставлена в дверную раму. Её можно заметить при помощи проверки Сл 15 Мудрости (Восприятие). Отто подсовывает монетки в дверные рамы, чтобы отслеживать гомункула. При открытии двери монетка с легким стуком падает на пол.

Помещение от пола до самого потолка забито всяческим хламом. Большинство ничего не стоит, но перебирающие этот мусор персонажи в течении 1 часа, могут обнаружить различного обычного снаряжения на общую сумму до 10 зм из таблицы Снаряжение для Приключений в *Руководстве Игрока*.

20. СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ ПОДСОБКА

В дверную раму вставлена серебряная монетка (см. зона 19). Внутри помещения ничего нет, и оно подходит под безопасное место для отдыха.

21. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ ПОДСОБКА

В дверную раму вставлена золотая монетка (см. зона 19). Вдоль стен комнаты тянутся пустые книжные полки.

22. ПОДСОБКА НА ЮГО-ВОСТОКЕ

В дверную раму вставлена монета из электрума (см. зона 19). В помещении следующие особенности:

Тара. Сотни пустых сундуков и ларей самых различных размеров образуют аккуратные штабеля с вьющимися между ними узкими проходами.

Арка. В северной, скрытой за сундуками, стене находится каменная арка. На стене внутри арки выгравирована загадочная надпись на Общем языке.

Арочные Врата на Уровень 9

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Загадочная надпись на Общем языке по её стене гласит: "Что у товарища она одна, у сообщника аж целых две, а вот напарнику их не досталось?" Ответ - "буква О." Правила прохождения врат следующие:

- Если кто-то в пределах 30 футов от арки отвечает правильно вслух на загадку, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 42 на уровне 9, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

23. ДВОР

Статуя. В центре открытого двора, окруженная палисадниками из сверкающих кристаллов размером с гальку, установлена 9-футовая статуя читающего книгу заклинаний полноватого человека-волшебника в шлеме с лезвие-подобным гребнем. Статуя повёрнута лицом на юго-запад, а на её пьедестале выгравировано слово "МЭДГОТ".

Двери. Расходящиеся от статуи дорожки, заканчиваются перед четырьмя магически запертыми каменными дверями (см. ниже)

Окна. Начиная со второго этажа, во двор выходят окна с кристаллической решёткой.

Все двери, ведущие во внутренний двор, отпираются соответствующим рычагом в зоне 37. Заклинание *открывание [knock]* или подобная магия также может открыть двери, но каждый раз, когда такое заклинание произносится во дворе, рядом со статуей материализуется клинок силы, подобный создаваемому при помощи заклинания *меч Морденкайнена [Mordenkainen's sword]*. Результат броска инициативы для каждого из мечей равен 17-ти. В свой ход, меч пролетает 20 футов в сторону ближайшего существа и атакует его рукопашной атакой заклинанием (+8 к удару), нанося при попадании 3к10 силового урона. Заклинание действует 1 минуту или до тех пор, пока не будет успешно развеяно (Сл 17), меч может преследовать существ за пределами внутреннего двора.

В глазах статуи виден оттенок безумства, шлем волшебника - точная копия волшебного шлема Мэдгота (находится в зоне 25b). Как и сам замок, статую нельзя повредить или изменить каким-либо образом. На страницах открытой книги заклинаний вырезано заклинание меч *Морденкайнена [Mordenkainen's sword]*. Волшебник может изучить текст заклинания и скопировать его в свою книгу заклинаний.

24. УБОРНАЯ И ВАННА

Туалетный столик. У северной стены туалетный столик со встроенным в него зеркалом, на столике расставлены флаконы с духами, расчески, щетки и пудреницы.

Ночной горшок. У западной стены причудливый деревянный стул, под ним - позолоченный ночной горшок. На приставном к стулу столике лежат четыре небольшие брошюры (см. "Книги" ниже).

Ванна. У южной стены мраморная ванна, стоящая на когтистых лапах. На вбитых в стену над ней крючках висят полотенца.

Сокровище. Персонажи могут взять десять флаконов с духами (по 5 зм каждый), серебряный набор из гребня с бирюзой (25 зм) и аналогичной расчески (25 зм) и позолоченный ночной горшок (125 зм).

Книги

Одна из книг в потертой дешевой обложке является сборником юмористических анекдотов. Вторая - чей-то дневник с позолоченным переплетом из бордовой крашеной кожи, на его пропитанных духами страницах рассказывается о любовных похождениях давно умершей аристократки. У третьей из книг отсутствует обложка и в ней содержатся варианты перевода на язык Эльфов общих фраз и выражений с языка Орков. Последняя книга в переплете из чьей-то шкуры содержит рецепты приготовления пирогов. Все книги не представляют какой-либо ценности.

25. СТУДИЯ МЭДГОТА

В помещениях разгром, учиненный расстроенным отсутствием хозяина огромным гомункулом Мэдгота.

25a. Логово Гомункула

Когда-то роскошная комната, полная экзотических деревянных шкафов набитых переплетенными в кожу томами, лежит в руинах. На полу по щиколотку в мусоре и обломков от бывшей мебели стоит гомункул (см. "Гомункул Мэдгота"). (Если персонажи уже столкнулись и уничтожили гомункула, то он волшебным образом здесь возродился.)

Прибытие искателей приключений побуждает гомункула начать рыться в обломках на полу. Через минуту поисков он находит разорванную страницу, на которой нарисован улыбающийся дракон с крыльями бабочки. Гомункул показывает его персонажам, разрывает страницу на мелкие кусочки, бросает обрывки в воздух, как конфетти, и долго смотрит на авантюристов. Если персонажи предлагают убить волшебного дракончика, гомункул ведет их в зону 25b, доходит до зеркала, вытаскивает из него шлем Мэдгота и отдает его ближайшему персонажу.

25b. Рабочий Кабинет Мэдгота

Витражные стекла двери разбиты, через отверстия персонажи могут увидеть, что находится внутри комнаты.

Трофеи. По оштукатуренным стенам развешано множество волшебных палочек, посохов, жезлов и сфер.

Зеркало. К восточной стене прикреплено овальное в каменной раме зеркало высотой в 5 футов, верхняя часть рамы выполнена в виде зевающего гомункула (см. "Волшебное зеркало" ниже).

Обстановка. У северной стены письменный стол и стул, целиком сделанные из покрытых лаком книг.

Сундучок. Железный сундучок с размером сторон в два фута стоит на пыльном круглом ковре в центре комнаты. В открытую крышку вставлен железный ключ. (Мэдгот забрал всё из сундучка, прежде чем покинуть в очередной раз замок.)

Развешенные по стенам волшебные палочки, посохи, жезлы и сферы - трофеи Мэдгота которые он забрал у убитых им волшебников. Их можно легко снять с креплений и любой из этих предметов может использоваться в качестве магической фокусировки.

Из книг заклинаний убитых магов Мэдгот построил для себя стол и стул. Любой исследующий эту необычную мебель персонаж, может быстро понять, что книги заклинаний принадлежали разным волшебникам, так как некоторые из них выглядят намного старше других. Покрытие из толстого лака придает мебели стеклянный блеск и предотвращает книги от раскрытия. Разбившие стол и стул персонажи, могут получить двенадцать неповрежденных книг заклинаний, девять из обломков от стола и три из обломков от стула. Остальные книги будут слишком повреждены, чтобы их можно было собрать или прочесть.

Чтобы определить содержание конкретной книги заклинаний, бросьте к6. Книга содержит четыре заклинания волшебника каждого уровня вплоть до выпавшего при броске числа. Например, если выпало 3 - книга заклинаний содержит четыре заклинания каждого уровня с 1-го по 3-ий. Выберите их по вашему усмотрению из списка заклинаний волшебника.

Магическое зеркало. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг зеркала ауру магии преобразования. Зеркало прикреплено к стене с помощью *превосходного клея (sovereign glue)* и его нельзя, не разбив, снять. Заклинание *опознание [identify]* или подобная магия покажет, что это магическое устройство для хранения и для активации требуется коснуться его предметом для магической фокусировки.

Отражающая поверхность зеркала после контакта с предметом для магической фокусировки превращается в жидкость на 1 минуту. Существо может погрузить конечность в жидкость и вытащить из нее шлем принадлежащий Мэдготу. Шлем с лезвие-подобным гребнем сделан из мифрила. Если зеркало будет разбито, а шлем останется внутри него, то шлем будет навсегда потерян.

Сокровище. Шлем Мэдгота - очень редкий магический предмет, на который способен настроиться любой гуманоид. Настроенное на шлем и носящее его существо, обладает иммунитетом к любому урону, пока находится внутри замка Мэдгота, на его крыше или во дворе. Если шлем вынести из замка, он разрушается превращаясь в пыль.

26. ОБЖИГ ГЛИНЫ

Помещения пропитаны запахом высохшей глины.

26a. Формирующие Блоки

Внутри помещения свалены в кучи небольшие глиняные кирпичики, излучающие при изучении их с помощью заклинания *обнаружение магии [detect magic]* связывающую их вместе ауру магии преобразования. Из этих кирпичей можно собрать один объект Большого размера или два Среднего размера или четыре Маленьких размером объекта. Собранная конструкция оживляется командой своего создателя, как будто на нее воздействует заклинание *оживление вещей [animate objects]*, и остается в данном состоянии и под контролем своего создателя в течение 1 часа. Конструкция разрушается и превращается в глиняную пыль, когда её очки прочности снизятся до 0, или когда она станет целью успешного применения заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 15) или по окончанию действия эффекта.

26b. Устаревшая Глина

Печь. В южную стену встроена каменная печь.

Блоки и формы. Десятки пятифунтовых блоков из иссохшейся глины и несколько каменных форм для обжига сложены на полках по центру комнаты.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг печи ауру магии преобразования, печь используется для выпечки глиняных кирпичей, аналогичных в зоне 26a. Глина на полках слишком старая и хрупкая, чтобы её можно было использовать.

27. СТОЛОВАЯ И КУХНЯ

В дверные рамы ведущих наружу из этих комнат дверей вставлены медные монетки (см. зона 19).

27a. Столовая

Звонящий колокол. Волшебный колокольчик зазвонит, когда один или несколько гуманоидов войдут в помещение.

Меблировка столовой. В центре комнаты обеденный стол из зеленого мрамора, окруженный двенадцатью дубовыми стульями с высокими спинками.

Через несколько секунд после звона колокольчика шесть **живых невидимых слуг** из зоны 27b входят через дверь на севере и начинают сервировать стол. Как только стол будет накрыт, они выдвигают стулья для гостей и начинают разливать вино в бокалы, после чего подают ужин и десерт.

27b. Кухня

В помещении столы, печи, котлы, кухонная утварь и пища в различных стадиях приготовления. Вся пища создается магическим образом и выглядит свежей. В шкафчиках хранятся эмалированные миски, тарелки, кубки и кружки, а также серебряные столовые приборы и подсвечники.

Если они уже не находятся в зоне 27a, кухню обслуживают шесть **живых невидимых слуг** (см. приложение A). Любого, кто забредет на кухню, они пытаются мягко вытолкать через ближайшую дверь. Отказывающиеся уходить нарушители будут атакованы. Слуги ограничены зоной 27 и не могут покинуть эти комнаты по собственному желанию.

27c. Кладовая

Здесь на полках хранятся зерновые культуры, сушеное мясо и другие продукты питания. Благодаря магии Мэдгота, еда прекрасно сохраняется, пока она остается в замке.

27d. Крепкие Напитки

Кувшины, графины, бочонки и бутылки со всевозможным алкоголем расставлены по прогнувшимся под их весом деревянным полкам. На них можно найти любые крепкие напитки, от самых обыденных до редкостно экзотических и запасы пополняются благодаря многочисленным заклинаниям, наложенным на комнату. Все напитки быстро испарятся, если их вынести из замка.

28. МЕБЛИРОВАННЫЕ КОРИДОРЫ

Коридоры этого этажа соединяются, образуя цепь. Их особенности заключаются в следующем:

Обстановка. На полу разложены длинные пурпурные ковры с золотой отделкой, по стенам портреты волшебников в деревянных рамах. В тех местах где коридоры расширяются, усталым посетителям доступны резные дубовые стулья обитые красным бархатом. В ногах у каждого стула стоит пуфик.

Окна. Окна с кристаллическими решетками выходят во внутренний двор (зона 23).

Если персонажи пока не встретили и не победили Отто в каком-либо другом месте, невидимый волшебный дракончик прогуливается по этим коридорам (см. "Игры Отто").

29. ЮГО-ЗАПАДНАЯ ГОСТИНАЯ

В дверную раму вставлена монетка из электрума (см. зона 19). Особенности помещения следующие:

Обстановка. Удобная кровать, красивый шкаф, трехслойная ширма для уединения и пустой сундук на когтистых лапах украшают комнату. Пол устилают причудливые ковры.

Арка. В центре северной стены находится каменная арка.

Арочные Врата на Уровень 11

На замковом камне арки вырезана держащая зажженный факел рука. Арка - магические врата Халастера (см. "Врата"), и правила прохождения врат таковы:

- Если зажженный факел находится в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 16 на уровне 11, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

30. СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ ГОСТИНАЯ

В дверную раму вставлена серебряная монета (см. зона 19). Особенности помещения заключаются в следующем:

Обстановка. Кровать с грудой подушек, четырехфутовый шкаф и пустой моряцкий сундук украшают комнату. Пол устилают ковры, на которых вытканы волнообразные узоры.

Корабль в бутылке. На верхней полке шкафа стоит большая бутылка с прекрасной моделью драккара внутри.

Портрет. За бутылкой на стене в раме висит большой портрет старика с растрепанными волосами (Халастер), смотрящего на лодку с безумным блеском в глазах.

Модель драккара длиной в 54 дюйма и шириной 15 дюймов помещена в закупоренную стеклянную бутылку длиной 5 футов и шириной 1 1/2 фута. Бутылка лежит боком на деревянной подставке и её можно переносить. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг драккара ауру магии преобразования.

Заклинание *опознание [identify]* или подобная магия, наложенная на модель покажет, что это настоящий драккар, волшебным образом уменьшенный до одной двенадцатой от своего нормального размера. Заклинание также покажет, что единственный способ восстановить корабль до его реальных размеров (54 фута в длину и 15 футов в ширину) - это коснуться корабля и произнести командную фразу: "Путешествие близко!" Как только корабль увеличивается до нормальных размеров, он становится обычным драккаром (стоимость неповрежденного 10 000 зм) и не может быть уменьшен обратно. Если его восстановить до полного размера в пространстве слишком малом для его размеров, например в этом помещении, корабль раскалывается на части и разрушается. Существа поблизости могут получить урон от летающих обломков по вашему усмотрению. Корабль не подвержен влиянию уменьшающей размеры магии замка Мэдгота.

31. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ ГОСТИНАЯ

Запах. В гостиной слегка пахнет углём.

Обстановка. У южной стены кровать с балдахином, черные шторы опущены. Среди прочих предметов обстановки - вешалка для одежды у двери, пустой сундук на когтистых лапах, пустой шкаф с изящным зеркалом на внутренней стороне дверцы и письменный стол с приставленным креслом.

Угольный запах усиливается по мере приближения к кровати. Отодвинув покрывающие её занавеси балдахина персонажи, обнаруживают лежащий на кровати обугленный скелет человека, одетый в обгоревшие одежды и сжимающий почерневший огрызок деревянной волшебной палочки. Кровать не повреждена, хотя ее покрывала испачканы пеплом от останков скелета. Скелет - это все, что осталось от Аджоракса Темного Призрака, волшебника, пойманного и убитого Мэдготом много лет назад.

32. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ ГОСТИНАЯ

В дверную раму вставлена медная монетка (см. зона 19). Вся мебель здесь вырезана из песчаника. Особенности помещения следующие:

Обстановка. На маленьком столике рядом с мягким диваном в центре комнаты стоит медный кальян. У северной стены две кровати.

Сундуки. В ногах у каждой кровати каменный сундук с пирамидальной крышкой. (Сундуки пусты.)

Украшение. На стене между кроватями висит диск из песчаника диаметром в 7 футов с вырезанным на нем лицом медузы.

33. СЛААД В ОКТОБАСЕ

Дверь в комнату заперта, ключ потерян.

Окна. Два окна с кристаллической решеткой выходят во внутренний двор (зона 23).

Обстановка. Четыре мягких кресла стоят друг против друга, между ними - низкий круглый столик.

Октобас. Скрипка высотой в 12 футов - это стоящий в северо-восточном углу октобас, его смычок лежит рядом на полу. Внутри октобаса словно в ловушке лежит голый старик (изменивший свой облик **серый слаад**).

Мэдгот забрал камень управления слаада и ради забавы приказал существу заползти внутрь октабаса и остаться там навсегда.

Старик заявляет, что его зовут Зартем и он волшебник, которого Мэдгот пригласил в замок на ужин. Он также утверждает, что Мэдгот украл его книгу заклинаний и использовал магию, чтобы заманить его в ловушку внутри октобаса. Если персонажи разбивают хрупкий инструмент, слаад освобождается от прощальных распоряжений Мэдгота и нападает на своих освободителей. Слаад предпочитает сражаться своим двуручным мечом (скрытым от взоров, пока он находится в октобасе) или ловить сразу несколько врагов в область действия заклинания *огненный шар [fireball]*.

34. АПАРТАМЕНТЫ МЭДГОТА

В раму самой дальней двери с витражным стеклом в виде буквы "М" вставлена платиновая монета (см. зона 19). Прислушавшийся у двери персонаж, услышит раскатистый храп, доносящийся из-за нее.

34а. Спальня Хозяина

Мэдгот спал как можно меньше и почти не проводил здесь времени. Особенности комнаты следующие:

Обстановка. Обшитые деревянными панелями стены украшены шестью портретами полного улыбающегося волшебника, сжимающего в руках волшебную палочку. На полу от стены до стены расстелен толстый коричневый ковёр.

Игра. В юго-западном углу, перед столом с впечатляющими драконьими шахматами, стоят два деревянных престола.
Кровать. У западной стены между двумя зарешеченными окнами большая кровать с балдахином. Громко похрапывая, под одеялом спит чья-то здоровенная фигура.

Храпящий под одеялом - это иллюзия. Если откинуть одеяло, храп прекращается и выясняется, что в постели никого нет. Нацеленное на кровать заклинание *развеять магию [dispel magic]* также прекратит эффект иллюзии.
Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии вызова вокруг каждого портрета Мэдгота. Когда существо произносит в комнате заклинание или потревожит фигуру в постели, шесть изображенных на портретах волшебных палочек, магическим образом появляются из картин и используя статистику **летающих мечей** становятся отдельными от картин объектами. Замените опцию действия волшебных палочек Длинный меч на следующее:

Волшебная стрела. **Волшебная палочка стреляет зарядом магической силы в одно видимое ей существо в пределах 60 футов от нее. Цель получает 3 (1к4 + 1) силового урона при попадании в неё бьющего без промахов заряда.**

Сокровище. Набор для игры в драконьи шахматы весит 30 фунтов и состоит из красиво вырезанных и покрытых эмалью фигур. Преуспевший в проверке Сл 25 Интеллекта (История) персонаж, поймет что данный комплект фигур - это один из четырех наборов, сделанных для Императора Умиатина, правящего древней человеческой цивилизацией Имаскар на большей части Фаэруна почти десять тысячелетий назад. Коллекционеры, знающие эту историю, заплатят за комплект до 2500 зм.

34b. Стенной Шкаф

Шкаф набит халатами, ночными рубашками висящими на вешалках и обувью и тапочками аккуратно сложенными на полках.

35. ГАРДЕРОБ

Одежда. На крючках висят различные пальто, плащи, мантии, шляпы волшебников и другие предметы одежды.
Пожиратель разума. К северу от двери стоит нечто очень похожее на иллитида.

Большая часть одежды была снята с убитых Мэдготом волшебников. Поэтому на большинстве этих предметов всех размеров и фасонов видны явные следы подпалин, дыр от кислоты, пятна крови и другие дефекты, указывающие на то, как с ними расстались их предыдущие владельцы.

Костюм Иллитида

При ближайшем рассмотрении выясняется, что иллитид - это всего лишь убедительно наряженный безликий деревянный манекен, одетый в комплект из черной мантии, капюшона и резиновой маской имитирующей лик иллитида. Одевший костюм Средних размеров персонаж, может делать проверку Харизмы (Обмана) для того, чтобы выдавать себя за иллитида. Проверки будут проходить с преимуществом, если носящий костюм плохо освещён или находится на расстоянии более 15 футов от цели. Одевший только маску персонаж, получит помеху при проверках Мудрости (Восприятие). Персонаж носящий мантию с капюшоном будет иметь помеху при проверках Ловкости (Скрытность). Мантию и капюшон нельзя одеть поверх тяжелых доспехов.

36. АРХИВ

Мэдгот собирает информацию о волшебниках по всему Фаэруну, готовит на некоторых "перспективных" личные досье и хранит здесь эти записи.

36a. Собранная Информация

По всему помещению тянутся ряды деревянных шкафов с лишенным какого-либо порядка архивом, в котором представлены магические подвиги тысяч волшебников за прошедшие сотни лет. Половина бумаг настолько древние, что рассыпаются при касании в прах. На большинстве оставшихся нацарапано рукой Мэдгота - "УМЕР", но несколько досье подписаны иначе - " ЛИЧ".

36b. Защита Архива

Ведущая в комнату дверь заперта и находится под защитой заклинания *охранные руны [glyph of warding]*. Мэдгот забрал ключ от неё с собой и открытие двери любым способом, кроме использования этого ключа, активирует охранное заклинание. Для взлома замка требуются воровские инструменты и успешная проверка Сл 15 Ловкости.
Осмотр двери, сопровождаемый успешной проверкой Сл 19 Интеллекта (Расследование), покажет почти невидимую руну, нацарапанную на одном из дверных витражей. При срабатывании руна извергает магическую энергию с центрированной на ней сферой с радиусом в 20 футов. Каждое существо в области действия сферы должно сделать спасбросок Сл 19 Ловкости, получая 45 (10к8) звукового урона при неудаче и половину при успехе. Вторичный эффект от срабатывания руны - вылетающий и разбивающийся стеклянный витраж двери. В комнате ничего нет.

37. ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

В дверную раму вставлена платиновая монета (см. зона 19). К полу в центре комнаты прикреплена железная консоль, напоминающая постамент со скошенным верхом. Из консоли выступают три расположенных рядом друг с другом медных рычага, причем внешние рычаги находятся в верхнем положении, а средний рычаг в нижнем. Справа от рычагов находятся пять медных кнопок, расположенных на концах золотой пентаграммы. Рядом с каждым рычагом и каждой кнопкой есть надпись.

Любое существо может использовать действие для регулировки трёх рычагов и кнопок в любой комбинации. Консоль предназначена для следующих операций:

Левый рычаг. Надпись под рычагом гласит «ДВОР». Опускание рычага разблокирует четыре двери, ведущие в зону 23. Поднятие рычага снова их блокирует.

Центральный рычаг. Надпись под рычагом гласит "СВЕТ". Поднятие рычага включает внутреннее освещение замка. Опускание рычага снова его выключает. (Пока свет включён, существа в окружающих пещерах могут увидеть парящий замок.)

Правый рычаг. Надпись под рычагом гласит «ОБОГРЕВ». Опускание рычага отключает отопление, снижая внутреннюю температуру на 10 градусов каждый час, пока она не упадет до 30 градусов по Фаренгейту (температура окружающих замок пещер). При поднятии рычага температура повышается на 10 градусов каждый час, пока не достигнет 70 градусов по Фаренгейту.

Первая кнопка. Надпись рядом с кнопкой гласит «МУЗЫКА». Нажатие на кнопку наполняет замок атмосферной оркестровой музыкой, иногда дополняющейся пением хора. Повторное нажатие кнопки отключает данный эффект.

Вторая кнопка. Надпись рядом с кнопкой гласит «КРЫША». Нажатие на кнопку телепортирует всех существ в комнате на крышу замка (зона 43) вместе со всеми предметами, которые они носят и несут.

Третья кнопка. Надпись под кнопкой гласит «ТУМАН». Нажатие на кнопку заполняет туманом коридоры замка (зоны 18, 28 и 38) и соединяющие их лестницы, делая эти области сильно затемнёнными. Туман длится 1 час или до тех пор, пока его не развеет ветер средней или большей скорости (не менее 10 миль в час).

Четвёртая кнопка. Надпись рядом с кнопкой гласит «БЛОКИРОВКА». Нажатие на кнопку вызовет закрытие каждой двери в замке (включая люк на крыше), как будто они запечатаны заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Этот эффект длится 1 час. Все запечатанные таким образом внутренние двери, большая часть которых состоит из железа и стекла, также становятся электрифицированными и наносят 5 (1к10) урона электричеством любому прикоснувшемуся к ним существу.

Пятая кнопка. Надпись рядом с кнопкой гласит: «НЕ НАЖИМАТЬ!». Нажатие на кнопку вызовет из консоли вспышки молний. Каждое существо в комнате должно сделать спасбросок Сл 20 Ловкости, получая 44 (8к10) урона электричеством при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Существа в металлических доспехах имеют при этом помеху к спасброску.

38. СВЕРКАЮЩИЕ КОРИДОРЫ

Коридоры этого этажа, соединяясь, образуют круг вокруг окон с кристаллическими решетками, смотрящими вниз на внутренний двор (зона 23).

Полы сделаны из крошечных кусочков цветного стекла и измельченных драгоценных камней, отполированных до блеска. Четверо **живых невидимых слуг** (см. приложение А), каждый со шваброй и ведром с мыльной водой, стоят у дверей ведущих в зоны с 39 по 42, готовые убрать любую грязь в коридорах. В случае если их атакуют, слуги защищаются своими швабрами (считаются дубинками), но в остальном они безвредны.

Лестница на Крышу

Северная лестница поднимается на 20 футов к каменному люку площадью в 8 футов. Когда кто-либо поднимается по лестнице, люк открывается наружу, позволяя выйти на крышу (зона 47). Люк закрывается сам собой через 1 минуту.

39. ЮГО-ЗАПАДНАЯ ПАЛАТА

Стены, пол и потолок этой комнаты обгорели. Вокруг валяются почерневшие предметы мебели, осколки дымчатого стекла и обугленные осколки дерева и костей.

Тщательно осматривающий комнату и преуспевший в проверке Сл 14 Интеллекта (Расследование) персонаж, приходит к выводу, что разрушение вызвали четыре отдельных взрыва. Успешная проверка Сл 19 Интеллекта (Магия) покажет, что урон был вероятно причинён произнесенным в помещении заклинанием *метеоритный дождь [meteor swarm]*.

40. СЕВЕРО-ЗАПАДНАЯ ПАЛАТА

В дверную раму вставлена медная монета (см. зона 19). Дверь украшена витражом в стиле волчьей головы. Комната пыльная и пустая, если не считать висящих по углам нескольких паутин.

41. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ ПАЛАТА

В дверную раму вставлена серебряная монета (см. зона 19). В комнате находится следующее:

Зеркало. В центре южной стены находится прямоугольное зеркало в каменной раме.

Статуя. Перед зеркалом стоит незаконченная, высотой в 8-футов статуя мерфолка, дующего в раковину. Нижняя часть его тела представляет собой бесформенную гранитную глыбу. (Эта статуя - изменивший свой облик **верёвочник**.)

Трезубцы. Между бойницами на северной и восточной стене висят четыре трезубца. Они слетают со стен и атакуют, если выполняются определенные условия.

Трезубцы оживают и нападают, если какой-либо из них потревожен или погибает верёвочник. Они используют статистику **летающих мечей**, но наносят колющий урон вместо рубящего.

Зеркальные Врата на Уровень 10

В нижней части каменной рамы зеркала выгравированы буквы Д-О-Х-Ы-В (отражающиеся как В-Ы-Х-О-Д). Зеркало - магические врата Халастера (см. «Врата»). Правила их прохождения таковы:

- Если существо, указывая на зеркало, произносит «Выход!», врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 14d на уровне 10, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Верёвочник-Оборотень

Для того чтобы создать существо с параметрами веревочника и способностью превращаться в каменные объекты наподобие мимика, Халастер скрестил между собой этих двух чудовищ. Пока оно неподвижно в своём каменном облике, оно неотличимо от обычного объекта. Его чудовищные черты становятся видимыми, только когда веревочник возвращается к своему истинному облику.

У верёвочника есть дополнительная черта:

Меняющий облик. **Верёвочник может действием превратиться в каменный объект или вернуться к своему истинному облику. Его параметры одинаковы в каждом своём облике. Снаряжение, которое он носит или несёт при этом не трансформируется. В случае смерти он принимает свой истинный облик.**

Верёвочник откликается на имя Мигель. Ему даны инструкции атаковать любое входящее в комнату через зеркальные врата существо. Он также атакует любое существо, которое может причинить ему вред. Чтобы веревочнику не приходилось нападать из-за голода, Халастер регулярно его кормит. Ни волшебный дракончик Отто, ни гомункул Мэдгота не знают, что статуя - это замаскированное существо.

Сокровище. Если персонажи убивают и вскрывают верёвочника, они обнаруживают в его желудке пять деформированных алмазов (по 100 зм каждый).

42. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ ПАЛАТА

У двери в комнату нет витражных стёкол. Крошечные осколки стекла, застрявшие в железной раме, говорят о том, что стекло было разбито. (Невидимые слуги Мэдгота убрали нанесенный кем-то беспорядок.) Комната пыльная и пустая, если не считать нескольких паутин в углах.

43. ЛОГОВО ОТТО

Мэдгот создавал и испытывал в этих помещениях магические предметы. Здесь осталось несколько остаточных магических эффектов, которые побудили волшебного дракончика превратить комнаты в своё логово. Всякий раз, когда Отто уходит, чтобы поглумиться над каменными великанами или побродить по замку, сюда пробирается гомункул Мэдгота и учиняет разгром.

43a. "Гомункулам Не Рады"

Приближаясь к комнате персонажи услышат звуки погрома. На ручке каждой ведущей сюда двери на верёвке висит грубая деревянная табличка с надписью мелом на языке Драконов «ГОМУНКУЛАМ НЕ РАДЫ». Западная дверь закрыта и в её раму вставлена золотая монетка (см. зона 19).

Восточная дверь приоткрыта. Золотая монета лежит на полу прямо перед выходом из комнаты, в которой находится следующее:

Гомункул. Если его не встретили и не задержали где-то еще, то огромный гомункул Мэдгота переворачивает столы, опрокидывает книжные полки, бросает стулья, пинает сундуки и рвёт зубами ковры.

Хлам. Накопленные волшебным дракончиком вещи валяются на полу, как и множество не подлежащих ремонту сломанных предметов.

Секретная Дверь. Потайная дверь в северном углу восточной стены открывается в зону 43b. (Гомункул про неё не знает.)

Гомункул Мэдгота знает, что его нельзя убить, и нападает на персонажей, если они немедленно не уйдут. Если его уничтожить, он возрождается в зоне 25a.

В трофеи Отто входят свечи и свечные щипцы, грибы в горшках, ступы и пестики, лампы, ремни, подвески с пентаграммой, книги рецептов, цветные мелки, чайники, котлы, ложки, чучела животных, катушки с проволокой, стеклянные бусы, парики, трости, куски мыла, клубки пряжи, треснутые зеркала и призмы, перья, курительные трубки, пустые тубы для свитков и порванные пергаменты. Хотя некоторые из предметов этой коллекции могут быть полезными и многие из них обладают своей красотой или причудливые по дизайну, здесь нет ничего имеющего ценность.

43b. Секретное Хранилище Отто

Самые ценные вещи Отто набиты в это загроможденное помещение. Сокровища разбросаны по установленным друг на друга столам, образуя импровизированные полки упирающиеся в потолок на высоте 20 футов и угрожающими упасть в любой момент. Любой пытающийся добраться до труднодоступного предмета персонаж, имеет 50% шанс привести в движение весь этот каскад из столов и побрякушек в стиле машины Руба Голдберга. Когда все рушится, каждое существо в комнате должно сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 10 (3к6) дробящего при провале или половину урона при успехе.

Сокровище. Собранные здесь предметы включают в себя десятки фарфоровых и керамических статуэток драконов, старые сборники сказаний, ничего не стоящие ярко блестящие украшения, пару нефритовых подставок для книг вырезанных в виде отродья юань-ти (250 зм за пару), две случайные безделушки (сделайте два броска по таблице Безделушки в гл 5 *Руководства Игрока*) и сундучки-копилки, набитые монетами в общей сложности на 30 пм, 150 зм, 300 эм, 1500 см и 5000 мм. На самом верху пирамиды из столов в небольшой хрустальной колбе находится *зелье огненного дыхания [potion of fire breath]*, разбивающееся при падении столов.

44. АРСЕНАЛ МАГА

Комната заперта, ключ потерян. Отто пробил дыру в одном витраже двери, чтобы заглянуть внутрь, но не заметил здесь ничего интересного. Заглядывающие внутрь персонажи увидят следующее:

Летучие мыши. По комнате порхают две обычные **летучие мыши**. Обе летучие мыши при открытии двери в комнату или при снижении их очков здоровья до 0 превращаются в **никалотов (nycaloth)**.

Свиток. На северной стене, к востоку от двери, в рамке под стеклом висит свиток. К деревянной рамке привинчена крошечная металлическая табличка с надписью: "Разбить стекло в случае крайней необходимости."

Замысел Мэдгота для охраны арсенала - это пара хорошо оплачиваемых никалотов Юзига и Горзога. Они не могут покинуть комнату, пока не вернутся к своему истинному облику и не могут покинуть замок до возвращения Мэдгота. Им приказано уничтожать захватчиков. Никалоты знают гомункула Мэдгота и не причинят ему вреда; все остальные существа попавшие в их поле зрения, будут немедленно атакованы.

В отсутствие хозяина гомункул не доверяет никалотам и поэтому не пытается их освободить.

Сокровище. Свиток в рамке - это *свиток с заклинанием облако смерти [spell scroll of cloudkill]*.

45. АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Отто уже забрал отсюда всё, что посчитал ценным, но периодически возвращается, чтобы проверить не упустил ли он чего-нибудь. Если волшебный дракончик не был встречен и побежден где-либо в другом месте, существует 25% шанс, что в момент прибытия персонажей он находится здесь и в этом случае дверь в комнату будет открыта. Если же Отто отсутствует, то дверь закрыта, и в ее раму вставлена серебряная монетка (см. зона 19). В помещении следующие особенности:

Столы. Беспорядочно расставленные по комнате столы загромождены алхимическим оборудованием.

Шкафы. Угловые шкафы полны черепов, банок с порошкообразными веществами и дневников в кожаных переплетах, заполненные безумными каракулями Мэдгота.

Мусор. Пол усыпан осколками битого стекла, обрывками пергамента и прочим мусором.

Сокровище. В комнате находится достаточно припасов для создания трёх наборов алхимика. Каждый занимает всё пространство одного пустого рюкзака.

Зелье невидимости (potion of invisibility) в закупоренном стеклянном флаконе закатилось под угловой шкаф на северо-западе и застряло в дальнем углу. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* укажет на его присутствие.

46. ТРОН МЭДГОТА

В дверную раму вставлена монетка из электрума (см. зона 19).

Высокий трон из железа и витражного стекла установлен лицом к двери в алькове на юге. Украшенные когтями подлокотники и ножки трона придают ему чудовищный вид, но в нем нет ничего опасного. Перед троном лежит круглый ковер диаметром в 15 футов с рисунком, напоминающим большой разинутый рот. Ковер также не представляет опасности.

47. КРЫША

С крыши почти ничего не видно, так как окружающие замок пещеры теряются в темноте. Однако эхо, даже от одного единственного возгласа, поражает. Четырехфутовые высотой зубчатые стены окружают крышу по всему периметру.

Потайной Люк

Площадью в 8 футов квадратный люк возле северной стены скрывает под собой ведущую вниз в зону 38 каменную лестницу. Это путь по которому волшебный дракончик Отто покидает и возвращается в замок.

Люк сливается с окружающей каменной кладкой, и его обнаружение требует успешной проверки Сл 15 Мудрости (Восприятие). Крошечные, нацарапанные на люке, буквы на языке Драконов, гласят "ТУК-ТУК".

Если дважды постучать по люку, он сам собой открывается и закрывается через 1 минуту. В остальных случаях люк можно вскрыть при помощи лома или аналогичного инструмента с успешной проверкой Сл 18 Силы (Атлетика).

ПОСЛЕДСТВИЯ

То, что происходит в миниатюрном замке, мало влияет на каменных великанов, и точно также не имеет влияния на замок то, что происходит в окружающих его пещерах. Убийство всех великанов опечалит волшебного дракончика Отто, но его устремления не потерпят изменений. В том случае если персонажи помогут великанам, разрешив их проблему с волшебным дракончиком, всё произошедшее забывается ими через несколько часов из-за их магически короткой памяти.

Если слаад из зоны 33 победит или изгонит персонажей, он устроит в замке свой дом, надеясь, что Мэдгот когда-нибудь вернется вместе с его камнем управления. В борьбе за контроль над замком между слаадом и волшебным дракончиком, слаад может победить либо убив Отто, либо заставив дракончика скрыться.

Покинувшие уровень персонажи и впоследствии вернувшиеся обратно, обнаружат, что великаны не узнают их и не помнят о произошедших ранее с ними встречах. Если при этом были убиты один или несколько великанов, оставшиеся в живых не вспомнят, как погибли их павшие сородичи. В случае смерти всех великанов, Халастер может понизив температуру в пещерах заселить их племенем йети, возглавляемым парой отвратительных йети, или предоставить опустевшее пространство клану деградированных фоморов.

После того как персонажи покинут замок, в него может вернуться Мэдгот, чтобы проверить как в нём идут дела. Он либо **архимаг** с нейтрально-злым мировоззрением, превысивший свою естественную продолжительность жизни при помощи *зелий долголетия (potions of longevity)*, либо он **лич (lich)**. Выберите предпочитаемый вами вариант Мэдгота. В любом случае, он пытается навести в своём доме порядок, что может занять несколько недель, если в нём покуражились персонажи. Мэдгота может сопровождать **маг**, которого он пригласил к себе под каким-либо ложным предлогом. На самом деле, Мэдгот планирует пытать и убить своего гостя, точно также как он и делал это со многими другими магами ранее.

Мэдгот носит *двурогое кольцо (horned ring)* (очень редкий магический предмет), позволяющее настроенному на него владельцу игнорировать ограничения в магии Подгорья (см. «Изменения Магии»). У него также имеется камень управления слаада из зоны 33. В том случае, когда партия не забрала шлем Мэдгота (см. зона 25b), он носит его во время своего пребывания в замке. Если никалоты все еще поблизости (см. зона 44), Мэдгот пользуется их услугами в качестве своих телохранителей. В ситуации когда персонажи оказываются для него излишне большой опасностью, Мэдгот телепортируется и возвращается на следующий день с восемью **меззолотами**, помогающими ему навести порядок в замке.

СКОЛЬЗКОТОПЬ рассчитана на четырех персонажей 10-го уровня. Побеждающие монстров на этом уровне персонажи должны накопить здесь достаточно опыта, чтобы оказаться на полпути к 11 уровню. Уровень состоит из заполненных грязью пещер и постепенно разрушающихся храмов, посвященных злым божествам юань-ти. Змеиные народы жили здесь до тех пор, пока не были побеждены нагами, известными как Плети Ссета. После этого Халастер заменил юань-ти племенем жаболюдов, управляемым жестоким повелителем - смертельным слаадом.

ЧТО ТУТ?

Искатели приключений могут быть втянутыми в войну Скользкотопи, столкнуться с рабами Плетей Ссета, жаболюдами из племени Чёрный Язык, призраком жреца юань-ти (см. зона 9) или бдительными агентами магов Сердца Двеомера с уровня 9.

ПЛЕТИ ССЕТА

Плети Ссета были тремя духовными нагами, сражавшимися с юань-ти из Скользкотопи и, в конце концов, одержавшими победу. Осталось только две духовные наги - Экскрута и Серакат, вместе с их рабами и тем, что осталось от третьей духовной наги - Гексакали, которая была уничтожена и преобразована юань-ти в костяную нагу.

Духовные наги содержат хлев с рабами и используют *жезл правления (rod of rulership)* для обеспечения их покорности. Каждый день на рассвете наги собирают своих рабов в зоне 15a и используют на них перезаряжённый жезл. Каждая из наг обладает особой способностью увеличивать продолжительность эффекта очарования до 12 часов. Противостоящие магии жезла гуманоидные рабы, обычно предпочитают сохранять вид очарованных ради собственного выживания, потому что наги убивают или заковывают в цепи тех, кого они не могут магически поработить.

Вскоре после того, как Плети Ссета победили своих врагов юань-ти, в Скользкотопи появилось племя жаболюдов под предводительством смертельного слаада. Раздражённые этим новым препятствием на их пути к доминированию над уровнем, наги теперь ищут союзников, чтобы убить жаболюдов и их лидера. Наги знают месторасположение всех магических врат на уровне, а также как их активировать. Они поделятся этой информацией с существами, которые согласны поступить к ним на службу.

ПЛЕМЯ ЧЁРНОГО ЯЗЫКА

Год назад Халастер использовал свою магию, чтобы телепортировать племя жаболюдов из племени Чёрного Языка вместе с их небольшой армией гигантских лягушек и гигантских жаб из отдаленного болота на этот уровень Подгорья. Он

отправил их в те части Скользкотопи, которые когда-то контролировались юань-ти. Жаболюды быстро пленили и приручили четырех ползающих падальщиков и гидру.

Халастер также призвал в Скользкотопь смертельного слаада Кукета. Безумный Маг держит камень управления слаада в своём убежище на 9-м уровне и заставляет Кукета служить королём жаболюдов. Чёрные Языки живут в страхе перед своим новым королём, которого они называют Йурк Ий'Блоркфлуг («владыка зловонного уничтожения» на их языке). Ненавидящий находиться под контролем Халастера слаад, вымещает гнев на своих подчинённых.

Слизь Ползающих Падальщиков

Жаболюды из племени Чёрного Языка покрывают своё оружие слизью ползающих падальщиков. Существо, поражённое копьём жаболюда, должно преуспеть в спасброске Сл 13 Телосложения или будет отравленным на 1 минуту и становится парализованным. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая действующий эффект в случае успеха.

КАРСТИС ИЗ СЕРДЦА ДВЕОМЕРА

Маги Сердца Двеомера (уровень 9) послали одного из них, человека по имени Карстис, для наблюдения за уровнем. Он прячется вместе со своими последователями в зонах 7 и 8. Карстис является союзником для тех, кто хочет уничтожить любую из группировок Скользкотопи, но врагом любого, кто пытается получить доступ к Сердцу Двеомера.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 8. Большинство туннелей и пещер в Скользкотопи частично затоплены водой на глубину от нескольких дюймов до нескольких футов, под водой идёт слой густой грязи. Области, отмеченные на карте как болото, представляют собой труднопроходимую местность для любого существа, у которого отсутствует скорость плавания.

Весь уровень заполнен водой, воздух очень влажный. Повсюду полно обычных лягушек, жаб и назойливых насекомых.

1.ОБРЫВ

Наклонный туннель с уровня 7 заканчивается в 20 футах над болотистой местностью зоны 2.

Влажность. Стены и пол тоннеля скользкие от влаги, повсюду гудят насекомые.

Верёвочная лестница. Обрушившиеся остатки утёса лежат ниже на краю болота. Покрытая слизью лестница прикреплена шипами к западному краю обрыва.

Верёвочная лестница измазана слизью ползающего падальщика. Любое существо, спускающееся по лестнице, должно преуспеть в спасброске Сл 13 Телосложения или стать отравленным на 1 минуту. Существо, отравленное таким образом, парализовано и падает с веревочной лестницы в грязь зоны 2 ниже, получая 3 (1к6) дробящего урона. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект действия слизи в случае успеха.

2. ЧАСОВЫЕ ЖАБОЛЮДОВ

Потолок. В болотистой пещере неровные потолки на высоте 30 футов.

Светлячки. Безобидные светлячки порхают над странными грибовидными прорастающими из болота растениями, наполняя пещеру жутким тусклым светом.

Жаболюды. Три **жаболюда (bullywugs)** используют свою черту Болотный камуфляж, чтобы спрятаться в болотистом туннеле, ведущем в зону 19.

Жаболюды следят за ведущим на уровень 7 туннелем. Когда они обнаруживают персонажей, трое из них пытаются ускользнуть в зоны 19а и 20, чтобы предупредить остальную часть племени. Остальные ждут, чтобы увидеть, куда направятся незваные гости.

3. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 6

Из болота поднимается разветвляющийся натрое проход. В центральном ответвлении находится арка, встроенная в его дальнюю от входа стену. Арка - магические врата Халастера (см. «Врата»). Внутреннюю часть врат украшает барельеф стоящей дварфийки с закрытыми глазами. В бойке прижатого к груди каменного молота, виднеется вырезанная замочная скважина. Правила прохождения врат следующие:

- Когда в замочную скважину будет вставлен каменный ключ из зоны 14а с уровня 2, то врата открываются на 1 минуту, а ключ и барельеф исчезают. Когда врата закрываются, барельеф появляется снова, а ключ можно вынуть из замочной скважины.

- Персонаж может открыть врата и без каменного ключа, используя действие для взлома замка с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 20 Ловкости. При провале проверки глаза дварфийки открываются и испускают лучи света. Каждое существо в пределах 10 футов от арки делает спасбросок Сл 16 Ловкости, пполучая 22 (4к10) урона излучением при провале или половину урона при успехе.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 34b на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

4. ОПАСНЫЙ КУСТАРНИК

С сухого уступа на высоте 20 футов (зона 4a) открывается вид на пещеру с 30 футовым потолком, по щиколотку заполненную грязью и растительностью (зона 4b). Особенности области следующие:

Растительность. Светящиеся, похожие на папоротник растения, прорастают из грязи, наполняя область тусклым светом.

Отрубленная конечность. Часть уступа у стены заляпана кровью. Прямо под пятном крови, из грязи торчит отрубленная нога в прочном ботинке.

4a. Последнее Пристанище Табида Сумеречного Топора

На 20 футовый уступ можно забраться пройдя проверку Сл 15 Силы (Атлетика). На уступе, над кровавым пятном, на невидимом ранее с пола туннеля старого кострища, лежит тело дуэргара. Это труп Табида Сумеречного Топора, авантюриста-дуэргара когда-то выполняющего спасательную операцию. Он потерял ногу, когда боролся с ползающими насыпями, и впоследствии истек кровью и умер.

Сокровище. На трупе надета кожаная сумка, в которой находится 224 зм, вырезанная из камня сова (50 зм) и дневник на языке Дварфов. В дневнике нарисована карта с указанием зон с 1 по 6, а также заметки о «людях-лягушках на северо-востоке» и «змеях, использующих грязную магию на юго-востоке». Также в дневнике представлен план Табида - найти тех, кто сможет помочь ему спасти свою "околдованную змеями" кузину Агорру.

4b. Ползающая Насыпь

Любой персонаж, преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Восприятие), не будет захвачен врасплох атакой трёх **ползающих насыпей (shambling mounds)**. Ползающие насыпи преследуют существ по грязи, игнорируя существ на вершине уступа.

5. СУХАЯ ПЕЩЕРА

Сухая пещера с 20 футовым потолком пуста и может послужить хорошим местом для отдыха на уровне.

6. ОТОБРАЖЕНИЯ

Из болотистой пещеры с 50 футовым потолком из иззубренного камня, возвышается каменистый сухой островок, имеющий следующие особенности:

Руины и статуя. Среди руин от построенного из черного камня купола стоит статуя змеи с закрытыми глазами, проглатывающая собственный хвост.

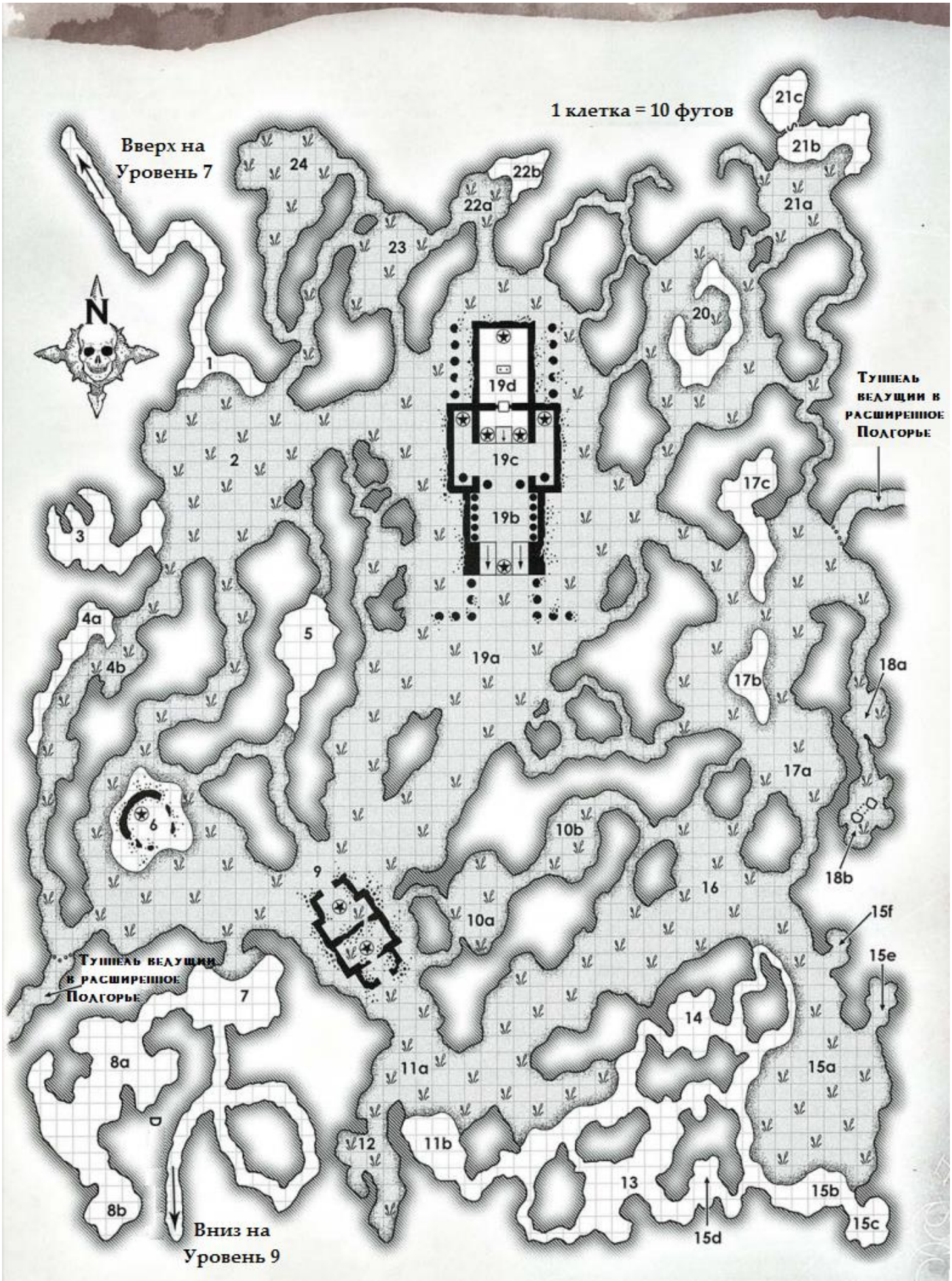
Привидение. Среди руин потерянно бродит призрачная фигура искателя приключений.

Призрачная фигура мужчины-воина в латных доспехах слоняется около статуи, словно ища что-то, потерянное им. Фигуре нельзя нанести урон и она не видит и не слышит персонажей. Если кто-либо из персонажей умрёт на этом уровне, фигура сменяется на погибшего, даже если персонаж был впоследствии воскрешён. Заклинание *развеять магию [dispel magic]*, нацеленное на фигуру, заставляет её исчезнуть на 1 час.

Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Религия) позволяет понять, что статуя изображает Дендара Ночного Змея, божества ночных кошмаров из пантеона юань-ти. Любой коснувшийся статуи персонаж становится проклят. До тех пор, пока проклятье не будет развеяно заклинанием *снятие проклятия [remove curse]* или подобной магией, персонажа будут одолевать ночные кошмары, и он не будет получать выгоды от продолжительного отдыха.

7. ЗАЩИЩЁННАЯ ПЕЩЕРА

В центре пещеры с 10 футовым потолком на пол наложено заклинание *охранные руны [glyph of warding]*. Руна вызывает срабатывание заклинания *облако смерти [cloudkill]* (Сл спасброска 15), когда любое существо, кроме Карстиса, пересекает середину пещеры. Время действия облака - 10 минут.



Карта 8: СКОЛЬЗКОТОПЬ

8. УКРЫТИЕ АКАДЕМИИ

Пещеры используются магами из Сердца Двеомера (уровень 9) для слежки за своими соседями. Один из обитателей пещер - маг Карстис.

Если существует шанс того, что Карстис будет убит или схвачен, он заберёт свою книгу заклинаний из зоны 8b и сбежит на уровень 9 после того, как отдаст своим телохранителям приказ прикрывать его побег. Позднее Карстиса можно будет встретить в зоне 8c на уровне 9.

8a. Стража

Голем. В середине этой пещеры с 10 футовым потолком стоит, наблюдая за входом, **голем из плоти**.

Умертвия. Два **умертвия (wights)** стоят на страже в южном конце пещеры (за пределами зоны 8b).

Ящики. В западном алькове хранятся три открытых ящика. В них находятся листы пергамента, небольшие банки с чернилами, писчие перья, рационы на 10 дней и пять 2-галлоновых бочонков с чистой водой.

Голема из плоти и умертвий нельзя застать врасплох, если сработала руна в зоне 7. Голем был изготовлен Червоточиной - ночной ведьмой (см. уровень 9). Если голем становится берсерком, ни Карстис, ни кто-либо из его слуг не смогут вернуть обратно над ним контроль.

8b. Пещера Карстиса

Карстис (33, мужчина, человек, Мулхоранди, **маг**) скрывается здесь с четырьмя **скелетами минотавров (minotaur skeletons)**. Пещера с 10 футовым потолком освещена стоящим на складном письменном столе фонарём. Стол завален писчими перьями, флаконами с чернилами и книгами. Складная кровать установлена возле задней стены.

Сокровище. Среди царящего на столе беспорядка персонажи могут обнаружить книгу заклинаний Карстиса. Обложка книги сделана из человеческой плоти и содержит все подготовленные Карстисом заклинания, а также заклинания *восставший труп [animate dead]* и *охранные руны [glyph of warding]*.

9. ХРАМ ВЕЛИКОЙ ЗМЕИ

В пещере с 30 футовым потолком преобладают руины, включающие следующее:

Орнамент. Внутренние стены храма покрыты барельефами в виде змей, их клыкастых пастей и открытых глаз.

Чёрная статуя. Статуя мужчины-гуманоида в маске с капюшоном, одетого в кожаные доспехи и сжимающего в каждой руке по кинжалу со стекающими по ним каплями, находится в северо-западной части храма. По статуе ползают безобидные многоножки.

Зелёная Статуя. В центральной части находится 15 футовая вырезанная из зелёного камня статуя, изображающая крылатую змею с обнаженными клыками. Безобидные змеи скользят вокруг основания статуи.

Призрак. По руинам бродит призрачная женщина в грязном чёрном платье и безликой белой маске (**привидение** убитой жрицы юань-ти).

Жрица чистокровных юань-ти Йоастал была убита Плетьми Ссета и оказалась связанной с храмом после смерти. Она не может уйти и пытается обманом заставить других завершить её незаконченное дело, зная, что она не сможет упокоиться, пока Плети Ссета не умрут.

Йоастал может быть как другом, так и противником для группы искателей приключений. Привидение утверждает, что когда-то была жрицей Маска, а после смерти была проклята и привязана к Скользкотопи пока наги не будут уничтожены. Она поделиться информацией о устройстве уровня в обмен на обещания освободить её. Но её информация всегда направлена на то, чтобы привести персонажей к ситуациям, которые могут ещё сильнее обострить войну между Плетьми Ссета и Чёрными Языками.

Если Йоастал будет уничтожена но хотя бы одна из наг ещё жива, она возродится в этом разрушенном здании через 1к4 дня.

Чёрная Статуя

Вода, стекающая с потолка, падает на статую и стекает с её кинжалов, подобно яду. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж, понимает, что статуя - изображение Ссета, божества из пантеона юань-ти.

Осматривающий грязь вокруг статуи персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), обнаруживает гниющий подсумок, а достав его - враждебный **рой насекомых (многоножек) (swarm of insects (centipedes))**.

Сокровище. В подсумке 550 зм.

Зелёная Статуя

Персонаж, успешно прошедший проверку Сл 15 Интеллекта (Религия), распознает эту статую как ещё одно изображение Ссета.

10. ПЕЩЕРЫ ДОЖДЯ

Вода льется с 20-ти футового потолка пещер, будто сильный дождь. Существа в этой области пытающиеся что-то услышать или увидеть имеют помеху при проверках Мудрости (Восприятие).

10a. Ядовитый Бассейн

Пещера затоплена на глубину в 4 фута. Вода светится зелёным вокруг лежащего на полу в центре пещеры изумруда. Этот драгоценный камень был благословлен Ссетом, он превращает воду вокруг него в яд. Любое существо, начинающее свой ход в воде, должно сделать спасбросок Сл 12 Телосложения, получив 11 (2к10) урона ядом при провале или половину урона при успехе. Если вода каким-либо образом покидает пределы пещеры, она больше не является ядовитой. Когда из воды будет вынут изумруд, она также перестаёт быть ядовитой.

Сокровище. Потрескавшийся изумруд стоимостью 250 зм теряет свою магию, если его вынести из пещеры.

10b. Шипящий Камень

В центре пещеры из озера над водой с глубиной в 3 фута возвышается огромный камень и волшебным образом издает мягкий шипящий звук. Естественный рельеф камня смутно похож на извивающийся клубок змей.

Прикоснувшийся к камню персонаж, слышит шипящий шепот, который просит его задать вопрос вслух. Если персонаж это делает, голос отвечает так, как будто персонаж произнёс заклинание *гадание [augury]*. Использовав камень таким образом, его не удастся использовать снова до следующего рассвета.

11. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Область охраняется рабами Плетей Ссета от возможного нападения Черных Языков.

11a. Затопленная Пещера

Пещера 20 футов в высоту залита мутной водой глубиной в 3 фута. Дроу в зоне 11b атакуют всех незваных гостей, которых они заметят передвигающимися по пещере.

11b. Дозорные в Темноте

Участок сухой земли поднимается под небольшим наклоном из воды, создавая широкий уступ с разбросанными по нему грудами камней высотой в 4 фута. Два **элитных воина дроу** - женщина Дирзанна Фрет и мужчина Аракнафейн Зафрозза, - прячутся за этими камнями. Дроу находятся под влиянием *жезла правления* духовных наг и перемещаются к краю болота, чтобы атаковать авантюристов, замеченных в зоне 11a. Если противники приближаются на расстояние ближнего боя, дроу переключаются на подходящее для этого оружие.

Если один из элитных воинов дроу падёт в бою, второй попытается сбежать в зону 13 и предупредить находящихся там существ. Дроу получили приказ от духовных наг по возможности захватить нарушителей в плен, соответственно любой персонаж, чьи очки здоровья опустились до 0 при атаке дроу их оружием ближнего боя, падает без сознания. Схваченных персонажей дроу тащат к нагам в зону 15.

Когда заканчивается эффект очарования, Дирзанна и Аракнафейн направляются на базу Дома Фрета на уровне 12.

12. РЫБНАЯ

В небольшой пещере с 10 футовым потолком находится бассейн с водой глубиной в 20 футов с расселиной на дне, через которую из естественного источника поднимается холодная вода. Рабы Плетей Ссета используют плавающих здесь слепых пещерных рыб в качестве источника пищи.

13. ПЕЩЕРА ДЛЯ ЗАДЕРЖАННЫХ

Элитный воин дроу, мужчина Ксирк Дезпети'ил прикован цепями к одним из трёх кандалов, свисающих с западной стены. Наги заковывают существ в кандалы, когда они сопротивляются магии их *жезла правления*.

Бывший авантюрист, распутник и бездельник не присягнул на верность ни одной из сторон. Ксирк может поделиться информацией о окружающих пещерах или заведенных здесь порядков у рабов в обмен на свободу чтобы вернуться в Подземье. Если его освободить, он избегает боёв, но не побрезгует украсть что-либо у своих освободителей.

14. ГРИБНАЯ ФЕРМА

Два туннеля ведут в сырую пещеру высотой в 10 футов, имеющую следующие особенности:

Споры. В воздухе постоянно висит дымка от спор, делая область слегка затемненной.

Грибы. Небольшие размером грибные культуры высажены аккуратными рядами и используются в качестве быстрорастущей пищи. У западного входа в туннель свалены в кучу садовые инструменты.

15. ЛОГОВО ДУХОВНЫХ НАГ

Все пещеры зоны 15 либо сухие, либо покрыты мутной водой с глубиной в 1 фут.

Тревога, поднятая в любой из зон этой области, привлекает всех находящихся поблизости существ - духовных наг из зоны 15c и их рабов из зон 11b, 15c и 15f. Они избегают по возможности убивать злоумышленников-гуманоидов. Пленников, которых не удалось поработить, отправляют на арену (зона 15a) без оружия и заставляют сражаться до смерти против рабов наг.

15a. Арена

Ради своего развлечения Плети Ссета иногда заставляют своих рабов сражаться здесь с пленниками. В пещере высотой в 40 футов следующие особенности:

Уступ. Откос сухой земли идёт вверх, начинаясь от нескольких дюймов над водой и заканчиваясь на 20-футовом выступе в зоне 15b.

Оружие. В грязи разбросано оставленное поломанное оружие. (Вынужденные сражаться здесь персонажи, могут свободно подобрать для себя исправное оружие ближнего боя среди окружающей грязи и обломков.)

15b. Престолы Наг

Северная сторона уступа обрывается откосом на 20 футов до арены (зона 15a). С двух плоских камней открывается отличный обзор арены, и они используются нагами в качестве трона.

15c. Влажное Лежбище

В узкой, заполненной паром пещере, находится следующее:

Дуэргар раб. Агорра Сумеречный Топор, женщина-**дуэргар**, стоит на страже у входа в пещеру.

Парогенератор. Вода, капающая из трещины в потолке, попадает в цилиндрическое металлическое непонятное устройство в центре пещеры, и из нее вырывается пар.

Наги. Если они не были встречены в другом месте, две **духовных наги (spirit nagas)** Экскрута и Серакат отдыхают на полу в задней части пещеры (см. "Плети Ссета").

Сундук. У восточной стены деревянный сундук.

Наги не боятся смерти, но они боятся потери или кражи своего *жезла правления* и сделают все возможное для его защиты. Битва здесь привлечет рабов из зон 11b и 15f, если они все еще там находятся.

Пока Агорра находится под эффектом *жезла правления*, она считает наг своими союзниками и защищает их до самой смерти. У неё с собой ключ от кандал в зоне 13.

Парогенератор состоит из двух железных камер, расположенных друг на друге. Магический огонь горит в нижней камере, нагревая попадающую в верхнюю камеру воду из трещины в потолке. Небольшие отверстия по бокам верхней камеры наполняют паром пещеру, сохраняя ее теплой и влажной.

Сокровище. *Жезл правления* всегда находится в кольце хвоста одной из духовных наг. Магия жезла была израсходована за текущий день, и его нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Сундук не заперт и в нём находится 500 пм, 330 зм, серебряное ожерелье в виде переплетенных змей (250 зм) и *свиток с заклинанием изменение памяти (spell scroll of modify memory)*.

15d. Неиспользуемая Лаборатория

Деревянный стол со стоящим на нём алхимическим оборудованием стоит у северной стены в сырой пещере высотой в 10 футов.

15e. Родник

Из трещины в стене алькова льется вода заполняя естественный каменный бассейн, из которого свою очередь она переливается на заболоченную почву. Источник обеспечивает обитателей чистой ключевой водой.

15f. Караульный Пост Троллей

Два зачарованных эффектом *жезла правления* наг **тролля**, несут стражу в этом алькове, пока их не призовут в какое-либо другое место.

16. ЛОГОВО КОСТЯНОЙ НАГИ

Кости. В 30-футовой высотой пещере пустынно, за исключением видимых под водой костей многочисленных существ (гуманоидов и юань-ти).

Гексакали. Среди костей притаилась **костяная нага (bone naga)** (бывшая когда-то духовной нагой Гексакали).

Костяная нага пытается убить любое входящее в её владения живое существо. Передвигающиеся по области существа должны преуспеть в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), или будут пойманы врасплох, когда их атакует костяная нага.

17. ПОЛЕ БОЯ

Эта 30-футовая высотой пещера была главным полем битвы между юань-ти и нагами.

17a. Кости в Грязи

Глубина воды в пещере составляет 2 фута, дно усеяно костями юань-ти.

17b. Смерть Наги

Призрачная сцена в которой духовная нага сражается с четырьмя чистокровными юань-ти, разыгрывается для ступивших на этот островок персонажей. Когда персонажи наблюдают за происходящим, они оказываются буквально втянутыми в постановку.

Каждый втянутый в призрачную постановку персонаж, временно становится одним из юань-ти, сражающихся с раненой Гексакали. Персонаж получает статистику **чистокровного юань-ти (yuan-ti pureblood)** с оставшимися у него 2к20 очками здоровья.

Гексакали, **духовная нага** с 35 очками здоровья, заперта в ловушке на острове и сражается с персонажами юань-ти до своей смерти. Персонажи юань-ти, чьи очки здоровья падают во время боя до 0, немедленно приходят в себя и получают 22 (4к10) психического урона от шока их иллюзорной гибели. В отличие от любого полученного в призрачном бою урона, этот психический урон реален. Незатянутый в видение персонаж, может действием освободить из него другого персонажа, как следует встряхнув или ударив его.

Если персонажи побеждают Гексакали, их последнее коллективное воспоминание - это прижимание наги к земле, её смерть и последующее восстание из мёртвых в виде костяной наги. После этого видение заканчивается для всех персонажей и не может заново ими овладеть.

17c. Зеркальные Врата на Уровень 10

Клин сухой земли поднимается из воды, переходя в пол пещеры высотой в 15 футов с зеркалом, установленным в ее восточной стене.

Зеркало обрамлено множеством крошечных сцепленных между собой каменных шестеренок. Отражающие свойства зеркала такие же, как и у обычного зеркала и оно является одними из магических врат Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Любое изучающее раму существо, с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) заметит, что одна из шестеренок вышла из сцепки. Если на неё нажать, она встаёт на своё место и все шестеренки начинают вращаться, открывая врата на 1 минуту. Когда врата закроются, из сцепки выскакивает другая случайная шестерня и весь механизм снова становится заблокирован.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо появляется в зоне 25b на уровне 10, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

18. ЗМЕИНЫЕ ВРАТА

В 10-футовых высотой пещерах находятся стоячие врата обеспечивающие доступ на уровень 11. Стены пещер украшают поразительно красивые резные изображения змей.

18a. Ловушка на Входе

Старая ловушка юань-ти предназначена для предотвращения доступа к всё ещё функционирующим вратам. Нажимная плита под водой и грязью занимает всё пространство на входе в пещеру. Ищущий в пещере ловушки и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) персонаж, замечает нажимную плиту. Ловушка срабатывает всякий раз, когда на нажимную плиту помещается груз весом в 50 фунтов или более. Из отверстий в стенах напротив активировавшего ловушку существа вылетают дротики и наносят ему дальнобойной атакой (+7 к попаданию) 10 (4к4) колющего урона. Ловушка перезаряжается в течение раунда.

Осмотр стен и успешная проверка Сл 20 Мудрости (Восприятие) достаточна для того, чтобы заметить небольшие отверстия в вырезанных на стенах змеях. Персонажи могут потратить 1 минуту на затыкание отверстий, что предотвратит атаку ловушки. Нажимную плиту можно отключить используя воровские инструменты с успешной проверкой Сл 15 Ловкости.

18b. Стоячие Врата на Уровень 11

Из грязи поднимаются два каменных столба с обвившимися вокруг них вырезанными гигантскими змеями. На каменной перемычке наверху высечены слова на языке Дварфов: "НАДЕНЬ ХРУСТАЛЬНУЮ КОРОНУ". Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если носящее хрустальную корону Короля Мелаира (см. уровень 6, зона 11d) существо стоит в пределах 5 футов от врат.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо появляется в зоне 11a на уровне 11, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

19. ХРАМ ЮАНЬ-ТИ

Потолок пещеры вздымается на высоту 80 футов, а глубина мутной воды повсюду достигает 2 футов. Доминирующее положение в пещере занимает возвышающийся разрушенный храм юань-ти, заполненный статуями, изображающими крылатую змею с открытой клыкастой пастью. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж поймёт, что статуи изображают Ссета, божества юань-ти. Строение освещается трепещущим огнём от расположенных по бокам храма факелов.

19a. Земноводная Охрана

Восемь **жаболюдов** и три **гигантские лягушки (giant frogs)** стоят на страже в воде перед храмом. Жаболюды пытаются парализовать незваных гостей при помощи своих покрытых слизью ползающих падальщиков копий. Парализованные копьями жаболюдов или проглоченные гигантскими лягушками персонажи, переносятся в зону 19d и удерживаются там до тех пор, пока из зоны 20 не явится Кукет для их пожирания.

19b. Входной Притвор

У входа в храм между двумя затопленными каменными пандусами стоит 10-футовая высотой статуя крылатого змея. Скользкие пандусы поднимаются переходя в пол 20-футового в высоту вестибюля. Пол вестибюля затоплен мутной водой глубиной в 1 фут.

Вдоль стен тянутся декоративные колонны, вырезанные в виде переплетающихся змей.

19c. Храмовый Неф

Вода. Мутная вода покрывает полы на глубину до 1 фута.

Фреска на потолке. В помещении сводчатый потолок с высотой до 30 футов. Фреска на потолке в основном осыпалась, но сохранившиеся её фрагменты наводят на мысль, что на них были изображены наводящие ужас змеи.

Статуи. На севере четыре статуи крылатых змей, две в воде и две на уровне воды. (Жаболюд-убийца Торбит, прячется за стоящей в воде статуей в северо-западном углу.)

Помост. Между двумя средними статуями из воды поднимается идущий на сухой помост пандус, в задней части помоста находится закрытая дверь, ведущая в зону 19c.

Торбит мог бы стать королем Черных Языков, если бы не его преданность Кукету. Он ревностно защищает храм, который является средоточием власти его учителя, убивая любого, кто войдет без разрешения. Торбит - **наёмный убийца (assassin)**, со следующими изменениями:

- Торбит - хаотически-злой.
- У него следующие расовые черты: может дышать воздухом и водой. Говорит на языке Жаболюдов и может общаться с лягушками и жабами. Скорость ходьбы 20 футов, скорость плавания 40 футов. Прыжок в длину - до 20 футов, прыжок в высоту - до 10 футов, с разбегом или без него. У него преимущество в проверках Ловкости (Скрытность), когда он прячется в болотистой местности.
- В дополнение к своему оружию у Торбита одна из частей разбитого нефритового посоха (см. «Сокровище» ниже).

Сокровище. Кусок нефритовой палки длиной в фут был найден Торбитом в грязи. Он не знает, что это фрагмент нефритового посоха созданного древним юань-ти, изгнанного из Подгорья Халастером много лет назад. Дополнительная информация об этом изобретении юань-ти и его сборке находится в описании зоны 39b на уровне 6. Сам по себе нефритовый фрагмент стоит 100 зм.

19d. Апсида Храма

Под потолком высотой в 30 футов апсиды, расположена капелла со следующими особенностями:

Покрытая грязью статуя. Засохшая грязь покрывает статую крылатой змеи на севере, делая её смутно похожей на большую лягушку. Перед статуей сложены резные подношения плохого качества и ничего не стоящие камни.

Алтарь. В центре помещения каменный алтарь украшенный резьбой в виде змей.

Любой осматривающий алтарь и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) персонаж заметит, что на одной из резных фигур алтаря есть кнопка, вырезанная в виде глаза змеи. При нажатии на кнопку открывается потайное отделение на северной стороне алтаря. Внутри него находится тонкая красная восковая свеча (см. "Сокровище" ниже). Кукет и жаболюды не знают о потайном отделении алтаря и хранящемся внутри сокровище.

Сокровище. Красная свеча - это *свеча мольбы (candle of invocation)*, посвященная Ссету, нейтрально-злому божеству юань-ти. В том случае, если с алтаря свечу забирает существо не являющее юань-ти, через трещины в полу поднимается вверх зелёный туман и сливается в два **отродья юань-ти (yuan-ti abominations)**. Эти стражи храма нападают на любое не являющее юань-ти существо. При снижении их очков здоровья до 0 они превращаются в облака зеленого тумана и бесследно исчезают.

Если отродья юань-ти не будут убиты, они избавят храм от врагов и превратят его в свое логово.

20. ОСТРОВ ЧЕРНЫХ ЯЗЫКОВ

Глубина. Перед любым из входов в пещеру с высотой в 30 футов, дно уходит резко вниз на глубину до 30 футов.

Деревня на острове. Дюжина грубо сделанных лачуг стоит на грязном подковообразном острове. Из них входят и выходят, перемещаясь по острову, двадцать пять **жаболюдов** и шесть **гигантских лягушек**.

Костер. На северной оконечности острова, испуская едкий дым, горит костёр. (Жаболюды поддерживают горение смесью сушеных объедков и грибов.)

Лачуги сделаны из покрытых грязью камней. Обнаруженные здесь жаболюды заняты выращиванием молодняка, починкой сетей, приготовлением пищи или другими домашними делами. Они и гигантские лягушки быстро реагируют на призыв о помощи из зоны 19.

Безобидные пещерные рыбы плавают на глубине вокруг острова. Залив в центре острова перекрыт погруженной в воду сетью, которая не дает рыбе в него заплывать. Черные Языки хранят в заливе свои невылупившиеся яйца, спрятанные среди затопленных зарослей листовидных грибов.

21. ВЛАДЫКА ЗЛОВОННОГО УНИЧТОЖЕНИЯ

Если его не позвали в зону 19, недовольный происходящим король Черных Языков находится здесь.

21a. Пещера Гидры

Пещера с потолком на высоте 20 футов заполнена водой с глубиной в 30 футов. В мутной воде на дне пещеры притаилась выдрессированная **гидра (hydra)**. Гидра предпочитает не попадаться на глаза и не выдаёт своего присутствия до тех пор, пока Кукет не прикажет ей всплыть и убить кого-нибудь.

21b. Логово Кукета

Уступ. Сухой уступ в 5 футах над уровнем воды усеян костями, на некоторых из них еще сохранилась чья-то плоть.

Ложе Кукета. На восточном конце уступа лежит куча подгнившего сена и разлагающееся тело гигантской жабы. Если он не был встречен в другом месте, **смертельный слаад (death slaad)** Кукет отдыхает на сене в виде жаболюда.

Когда Кукет не раздаёт команды своим подданным, он предается спокойным размышлениям о своих проблемах. Слаад общается с незнакомцами с помощью телепатии и готов вести переговоры с персонажами, утверждающими что они являются врагами Плетей Ссета. Являясь непостоянным в своих мнениям существом, Кукет не соблюдает слишком долго заключенных соглашений. Его единственное постоянное желание - это сбежать из Подгорья и вернуться на Внешний План Лимбо.

21c. Секретное Хранилище

Пещера скрыта за потайной дверью.

Сокровище. В хранилище хранятся собранные жаболюдами сокровища: 56 пм, 2417 зм, 540 см, платиновый священный символ Ссета (летающая змея с обнаженными клыками) стоимостью 150 зм и *повязка интеллекта (headband of intellect)*.

22. ХЛЕВ

В 20-футовой высотой, освещенной факелами пещере жаболюды племени Черного Языка разводят свой "домашний скот". Если находящиеся здесь дрессировщики-жаболюды подвергнутся нападению, они выпускают ползающих падальщиков и призывают помощь из зон 19 и 23.

22a. Гигантские Лягушки

Шесть **гигантских лягушек** громко квакая прыгают в пещере по мелководью, четыре **жаболюда** сбрасывают в корыта им пищу (в основном мелких грызунов) у северо-западной стены.

22b. Ползающие Падальщики

На незатопленным водой сухом участке земли находится следующее:

Загон. В сделанном из деревянных палок загоне на северо-востоке содержатся четыре **ползающих падальщика** и лежат их три яйца.

Инвентарь. У ворот загона несколько ведер и приспособления с длинными ручками для управления "стадом" падальщиков.

Жаболюды выращивают ползающих падальщиков с целью получения ядовитой слизи для своего оружия, а также скармливают яйца падальщиков гидре в зоне 21a. Если падальщиков выпустить, они могут напасть не только на персонажей, но и на самих жаболюдов.

Собранные со всего уровня обломки дерева были использованы для ограждения этого сухого участка земли от пола до потолка. Промежутки в изгороди достаточно широки для оружия ближнего боя или атаки щупальцами падальщика. Ворота загона закрыты на веревочную петлю.

23. ЛАГЕРЬ ЖАБОЛЮДОВ

Грязь. Пещера с высотой потолка в 20-футов заполнена грязной жижей глубиной в 1 фут.

Хижины жаболюдов. Две сложенные из камней и глины лачуги освещены большими факелами. Четверо **жаболюдов** чинят возле лачуг инвентарь, две **гигантские жабы** наблюдают за процессом.

24. ЛАМИНАРИЙ

Пять **жаболюдов** обрабатывают грядки водорослей на 6-футовой глубине в 30-футовой высотой пещере, рядом плавает **гигантская жаба**. Светящиеся слабым зеленым светом водоросли являются основным продуктом питания жаболюдов. Свечение пропадает через 10 минут после сбора урожая.

Если им угрожает опасность, жаболюды приказывают гигантской жабе атаковать и призывают помощь из зон 2 и 23.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если персонажи помогают Кукету уничтожить или вернуть себе свой камень управления, смертельный слаад оставляет племя жаболюдов. После того, как Кукет уйдет или будет убит, правителем племени Чёрных Языков становится Торбит (если он жив). Однако, всего лишь вопрос времени, когда Плети Ссета доберутся до него, пленят и сделают одним из своих рабов, после чего получат контроль над всем племенем жаболюдов. Когда всё племя жаболюдов Черного Языка будет побеждено, храм юань-ти станет безопасным местом для отдыха персонажей (если конечно отродья юань-ти из зоны 19d не захватили его ранее)

Убийство Плетей Ссета освобождает не только Йоастал от своего проклятия, но и позволяет Черным Языкам попытаться захватить пещеры наг, если их в этом желании уже не опередили Карстис и маги Сердца Двеомера. Все эти достижения недолговечны, так как черта духовных наг Восстановление, обеспечит их возвращение на уровень через 1к6 дней.

СЕРДЦЕ ДВЕОМЕРА - испытательный комплекс Академии Магии предназначенный для проверки умений своих учеников. Уровень рассчитан на четырех персонажей 10-го уровня и побеждающие на нём монстров и злодеев персонажи, должны получить достаточно опыта для достижения 11-го уровня.

КТО ТУТ?

Уровень находится под контролем арканалота и ночной ведьмы. Злые мировоззрением маги в поисках тайных знаний или наставничества Халастера приходят сюда вместе со своими последователями, чтобы потренироваться в прохождении испытаний.

АРКАНАЛОТ-РУКОВОДИТЕЛЬ

Академией злобных магов Сердце Двеомера управляет арканалот, союзник Безумного Мага. Арканалот держит свое истинное имя в секрете и использует заклинание *смена облика [alter self]* для того, чтобы выглядеть как Халастер.

Он использует никалотов и мезzолотов в качестве охранников комплекса, собирает плату за безопасный проход через Сердце Двеомера магическими предметами или помощью персонажей в борьбе с освободившимся дьяволом (см. "Костяной Дьявол"). Он также пытается соблазнить искателей приключений являющими тайными заклинателями, присоединиться к его академии ни чем иным как бесплатным обучением!

ЧЕРВОТОЧИНА, НОЧНАЯ ВЕДЬМА

У ночной ведьмы Червоточины находятся в подчинении четыре голема из плоти. Она проворачивает на уровне грязные сделки, предлагая заклинания и магические секреты в обмен на злые деяния, позволяющие ей претендовать на души согласившихся.

Ночная ведьма носит на шее как талисман голову мумифицированного котенка, хотя она и не обладает магическими свойствами. Это говорит о ее страхе перед кошками, Червоточина становится напуганной, когда в 30 футах от нее находится существо из семейства кошачьих, которое она может увидеть или услышать. Ночная ведьма также носит с собой блестящий черный камень и большой черный мешок - это её *каменное сердце (heartstone)* и *сумка душ (soul bag)* (см. раздел "Ведьмы" в *Бестиарии*).

СТУДЕНТЫ

Ниже представлены злые мировоззрением студенты Сердца Двеомера. Встреча с ними может произойти где угодно и когда угодно, хотя чаще всего застать их можно в любимых ими местах.

Спайт из Долины Бороны

Самый способный ученик Сердца Двеомера - живущий уже более сотни лет волшебник Спайт из Долины Бороны (Harrowdale) (НЗ, мужчина, Рашеми, человек, **архимаг**, говорит на языках Дварфов, Эльфов, Великанов и Общем). Благодаря принимаемым им *зельям долголетия (potions of longevity)* он выглядит как 12-летний мальчишка. Спайт скрывает истинную глубину своего магического таланта, притворяясь что знает только заговоры и заклинания 1-го уровня. Эта уловка одурачила других учеников и большинство его наставников, но не спускающего с него глаз арканалота. Спайт единственный догадавшийся ученик, что руководитель академии на самом деле не Халастер, а замаскированный под него арканалот.

Спутник Спайта - они, принявший облик женщины-полуогра по имени Думара. Настоящее имя они - Кумар, и большую часть своей жизни они провёл в компании Спайта. Он относится к волшебнику как к старшему брату и это единственное существо, которому Спайт доверяет.

Спайт жаждет достать спрятанную в личном убежище Халастера (зона 45b) книгу заклинаний и надеется, используя любые способы для отвлечения от неё внимания, заполучить книгу. Он заключает сделку с искателями приключений - если они смогут достаточно долго отвлечь арканалота и ночную ведьму пока он крадёт книгу заклинаний, то Спайт покажет им впоследствии лестницу, ведущую вниз на уровень 10 (см. зона 44). Он также поведает им один из секретов Подгорья, определяемый путем вытягивания случайной карты из Колоды Тайн (см. приложение С). Спайт придерживается своей части сделки только до тех пор, пока это ему выгодно и он попытается после того как авантюристы покинут уровень повесить на них кражу книги заклинаний.

Если персонажи отказываются от сделки со Спайтом, он объединяется с Ниласом Джоудом и Скрианной Сумеречной Тенью (см. ниже) для их уничтожения.

Цефалосск, Иллитид

Цефалосск - уединившийся иллитид-заклинатель (см. раздел "Иллитиды" в *Бестиарии*). Он изгой среди себе подобных, у него нет союзников в академии, и он не ищет с кем-либо дружбы. Он тайно следит за искателями приключений и колдует на них заклинания *обнаружения мыслей [detect thoughts]*, чтобы узнать их истинные намерения.

Иллитид считает себя высшим разумом в отличии от всех остальных и ненавидит Спайта за то, что он является любимым учеником Халастера. Цефалосск попытается убедить персонажей отвлечь и убить Думару (телохранителя-они Спайта), после чего он сможет добраться до мозгов волшебника. В обмен на помощь Цефалосск пообещает открыть им "три тайны, которые должен знать каждый исследователь Подгорья." Как только он пожирает мозг Спайта, Цефалосск выполняет свои обещания и телепатически делится с персонажами следующей информацией:

- Колония иллитидов захватила один из уровней Подгорья, известный как Глубокоморье. (Цефалосск знает про это, потому что был в телепатическом контакте с улитаридом с 17 уровня.)
- В Подгорье вторглись гитиянки и пытаются уничтожить колонию иллитидов в Глубокоморье.
- Халастер захватил корабль, который может путешествовать между мирами, и спрятал его где-то в Подгорье (см. уровень 19).

Если персонажи отказываются помогать Цефалосску, иллитид нападает на них.

ПНЕВМОТРУБОПРОВОД

Сердце Двеомера оборудовано системой медных труб, по которым под давлением воздуха передвигаются цилиндрические медные контейнеры. Диаметр труб 3 дюйма, а размер завинчивающихся медной крышкой контейнеров - 9 дюймов в длину и почти 3 дюйма в ширину. Все трубы имеют пометки с указанием их конечного пункта назначения.

Большинство обитателей уровня используют трубопровод для отправки друг другу свитков, предназначений и писем. Любой предмет или существо, способное поместиться в трубе (включая персонажей в газообразной форме), могут быть перенесены с одного конца трубопровода в другой за считанные секунды. Если время становится важным фактором, то во время своего хода существо отправляется по трубе и прибывает в пункт назначения в начале своего следующего хода.

Нилас Джоуд

По коридорам Сердца Двеомера вместе с парой подчиняющихся его командам блуждающих огоньков слоняется Нилас Джоуд (НЗ, мужчина, Тэец, человек, **маг**, с подготовленным заклинанием *восставший труп [animate dead]* вместо заклинания *полёт [fly]*). Нилас прибыл из Тэя для того, чтобы в процессе обучения у Халастера постичь более глубоко все тайны некромантии. У него имеются все признаки Красного Волшебника Тэя - красная мантия, бритая налысо голова и злобные наклонности. Он относится к другим как к будущим трупам и больше интересуется их анатомией, чем тем, что они говорят или делают.

Нилас желает превратить Рогатых Сестер (см. ниже) в зомби, потому что они поступили жестоко по отношению к нему. Он попросит персонажей убить их, чтобы после этого он смог поднять их трупы при помощи заклинания *восставший труп [animate dead]*. Если персонажи отказываются, Нилас и его блуждающие огоньки на них нападают.

Скрианна Сумеречная Тень

По настоянию Халастера в Сердце Двеомера недавно поступила Скрианна Сумеречная Тень (ХЗ, женщина, Иллусканка, человек, **маг**). Она член семьи Сумеречных Теней (см. уровень 22) и готовится к предстоящим ей испытаниям. Грубая, заносчивая и происходящая из привилегированной семьи, Скрианна демонстрирует полное презрение к "простому сброду" и получает садистское удовольствие оскорбляя и манипулируя другими при помощи своей магии. Ее постоянно сопровождает телохранитель-щитостраж (она носит его амулет), а также грелл в роли лакея, таскающего ее книгу заклинаний (содержит все подготовленные ею заклинания).

Скрианна не доверяет вновь прибывшим, и нападает на них воспользовавшись любым поводом, полагая, что телохранитель и лакей защитят ее в бою.

Рогатые Сестры

Две сестры тифлингши по прозвищам Бурная и Стремительная пытались вступить в Тайное Братство Лускана, но получили отказ. Они прослужили на пиратских кораблях в течении нескольких лет, прежде чем оказались в Порту Черепа, где до них дошли слухи о тайной академии для использующих магию, расположенную в глубинах Подгорья. Чтобы добраться до Сердца Двеомера они приложили все свои силы, но оказалось что академия не соответствует их ожиданиям. У них нет здесь друзей и они недовольны предлагаемым качеством обучения. Сестры хотят покинуть академию, но арканалот-руководитель велел им остаться, заверив, что все изменится к лучшему. Ночная ведьма Червоточина не спускает с них глаз, так как сестры воспользуются любой возможностью для того чтобы уйти обратно в Порт Черепа. Они попытаются заручиться поддержкой персонажей для отвлечения внимания от них.

Обе сестры – тифлинги, **маги**, со следующими изменениями:

- У обеих законно-злое мировоззрение.
- У каждой сестры есть следующие расовые черты: Обладает сопротивлением к урону от огня, темным зрением на расстоянии до 60 футов и говорит на языках Драконов, Общем, Инферно и Подземном.
- У каждой книга заклинаний содержащая все подготовленные ей заклинания.

Элан Танор'Тал

Маг-дроу Элан из дома Танор’Тал, который когда-то заправлял работорговлей в Порту Черепа, пока их не изгнала из города Гильдия Занатара. Он надеется изучить достаточно магических тайн, чтобы однажды завоевать для своей семьи обратно Порт Черепа. Как и большинство дроу, он предсказуемо коварен и полон сладких обещаний, но любой заключенный с ним союз, обречен на неудачу - и скорее всего кровопролитие.

Элан лживо протягивает вновь прибывшим руку дружбы, одновременно предупреждая их держаться подальше от других учеников и руководителя академии. "Они все безумцы", - говорит он. Ему нравится быть в гуще происходящих активных действий, поэтому он может спокойно подсмотреть, где персонажи хранят свои магические предметы и книги заклинаний (которые он намерен забрать себе после их смерти).

КОСТЯНОЙ ДЬЯВОЛ

Одним чрезмерно усердным студентом по имени Ярек в южное крыло академии был случайно призван костяной дьявол. Убив своего призывателя, дьявол к своему ужасу обнаружил, что магические обереги Сердца Двеомера не дают ему сбежать из зоны 47. Арканалот предлагает искателям приключений безопасный проход через Сердце Двеомера, если они скрутят дьявола и отправят его обратно в Баатор.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Описания локаций уровня привязаны к карте 9. Здесь мало источников света и существа живущие в Сердце Двеомера полагаются на темное зрение или создают с помощью магии свое собственное освещение.

1.ВХОДНОЙ ВЕСТИБЮЛЬ

Несколько комнат образуют вход в когда-то роскошный подземный особняк.

1a. Левая Рука Мэншуна

Тревога. На 20-футовую квадратную область отмеченную на карте 9, наложено заклинание *сигнал тревоги [alarm]*. Оно бесшумно информирует руководителя академии в зоне 15 о прибытии посетителей.

Потолочная мозаика. На сводчатом потолке высотой в 30 футов комнаты выложены яркие мозаики изображающие волшебников на дуэли заклинаний.

Нежить-страж. В центре комнаты, в 15 футах над полом, парит иссохшая отрубленная по локоть мужская левая рука и предплечье.

После срабатывания заклинания *сигнал тревоги [alarm]*, **арканалот (arcanaloth)** направляется к зоне 1, чтобы поприветствовать вновь прибывших (см. сноску "Встреча с Руководителем Академии").

Парящая конечность принадлежала человеку-архимагу Мэншуну, точнее одному из его клонов. Клон вызвал Халастера на дуэль заклинаний и в итоге проиграл не только состязание но и потерял руку. Халастер превратил конечность в стража, атакующего всех незваных гостей, пока Безумный Маг или похожее на него существо не даст свой запрет. Конечность имеет статистику **архимага** со следующими изменениями:

- Крошечного размера, без мировоззрения нежить с 63 (18к4 + 18) очками здоровья, вместо заклинания *изгнание [banishment]* подготовлено заклинание *усыхание [blight]*.
- Скорость полета - 30 футов, может парить на месте.
- Слепое зрение на расстоянии до 60 футов со слепотой за пределами этого радиуса. Не может говорить или слышать и не может быть ослеплена или оглушена.

1b. Зал Ожидания

В комнате шесть мягких кресел с броской обивкой.

Встреча с Руководителем Академии

Сактивировавшие заклинание *сигнал тревоги [alarm]* в зоне 1 персонажи встречаются с руководителем академии, в остальных случаях он находится в зоне 15. Находясь в компании гостей, эрудированный арканалот выдаёт себя за Безумного Мага и старается оставаться вежливым. Он красочно описывает академию, поет похвалы её превосходным студентам и их преданности магии. Арканалот утверждает, что имеет личный интерес ко всему, что происходит внутри Подгорья, и не проявляет недоброжелательности к авантюристам, которые обеспечивают "столь необходимые санитарные услуги", избавляя подземелье от особо надоедливых монстров.

Если персонажи просто держат путь на нижние уровни, руководитель академии предлагает проводить их до верхней части лестницы, ведущей вниз на уровень 10. Для безопасного прохождения через Сердце Двеомера требуется выполнить одно из следующих условий:

- Оплата в виде одного магического предмета за каждого члена группы
- Убить костяного дьявола в зоне 47

Если персонажи предпочтут разобраться с костяным дьяволом, а не отдавать свои магические предметы, то арканалот ведет их на юг через зоны 2, 3, 6, 38, 39, и 46. Он остаётся ждать их в зоне 46b, пока они убивают дьявола в зоне 47, а затем сопровождает до верхней части лестницы, ведущей вниз на уровень 10, как и было обещано. Проследив за тем, как персонажи исчезают, арканалот возвращается в зону 15.

Посетителей, отклонивших предложения руководителя академии, вежливо просят вернуться туда, откуда они прибыли и никогда больше не появляться в Сердце Двеомера. На тех, кто отказывается уходить - нападают.

Любой персонаж, претендующий на роль тайного заклинателя ищущего наставника, приглашается остаться в Сердце Двеомера и сдать вступительный экзамен. Если персонаж принимает предложение, руководитель академии используя заклинание *телепортация [teleport]*, переносит себя и кандидата в зону 11c, где предлагает персонажу остаться до тех пор, пока не будет назначен вступительный экзамен. (Если партия включает в себя несколько таких кандидатов, арканалот держит их вместе.) По правде говоря, арканалот ожидает, что кандидат откажется от его предложения и продолжит исследовать комплекс. Вступительный экзамен на самом деле - это оценка того, как кандидат поведет себя с другими студентами. Любой кандидат, который сможет противостоять другим студентам, получает свой допуск, сдав при этом "экзамен" руководителя академии.

Допущенный в Сердце Двеомера персонаж, может свободно разгуливать по коридорам и разговаривать с другими студентами, пока не попадет в беду или не будет исключен либо убит.

1c. Гардероб

Стены комнаты увешаны рядами голых металлических крючков.

1d. Уборная

Комната оборудована каменными раковинами и туалетами, над каждым высечено командное слово. Раковины и унитазы магическим образом заполняются и смываются водой по команде, а сливные отверстия на внутренней части не дают им переполниться. Два **живых невидимых слуги** (см. приложение A) стоят возле вешалок для полотенец, готовые выдать их гостям.

2. ЛОВУШКА В КОРИДОРЕ

В углублениях стен коридора развешаны гравюры сжимающих посохи восьми волшебников, каждый из которых представляет свою школу магии. В коридоре также есть две скрытые особенности:

- Когда существо во время своего хода (или начиная ход) впервые входит в отмеченное на карте 9 занимаемое ловушкой пространство площадью в 10 футов, статуя медузы в зоне 3 оживает и стреляет в существо волшебной стрелой. (Если персонажей в коридоре сопровождает руководитель академии, то он использует заговор *волшебная рука [mage hand]* для того, чтобы нажать кнопку и деактивировать ловушку.)
- В северной стене скрыта замаскированная под часть посоха каменная кнопка. Осматривающий стену персонаж, замечает кнопку с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). При нажатии на неё слышен громкий щелчок и ловушка со стрелой отключается на 1 минуту.

3. МЕДУЗА НА РАЗВИЛКЕ

Стены в комнате поднимаются вертикально на 10 футов, затем наклоняются внутрь к находящемуся на высоте 20 футов потолку. В центре, на цилиндрическом каменном блоке высотой в 1 фут, стоит смотрящая на север статуя сердито нахмурившийся медузы с длинным луком и пустым колчаном.

Когда существо запускает ловушку в зоне 2, в руках медузы материализуется отравленная стрела, а статуя оживает. Она немедленно натягивает свой лук и стреляет стрелой в активировавшую ловушку существо (+6 к попаданию), нанося 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом при попадании.

Статуя медузы - Среднего размера объект с КД 15, 50 очками прочности и иммунитетом ко всем типам урона, кроме силового. Она весит 1200 фунтов. Существо может действием попытаться опрокинуть статую с ее основания, выполнив успешную проверку Сл 18 Силы (Атлетика). Опрокинутая статуя не оживает, пока не будет возвращена в прежнее положение. (Если Червоточина узнает про опрокинутую статую, она и её големы из плоти сначала правильно установят медузу, а затем будут пытаться найти и наказать виновных.)

4. ФОНТАН СВЕЖЕЙ ВОДЫ

Фонтан. Свежая вода из естественного источника льется из уст барельефа, вырезанного в виде светящегося радостью лика Халастера, попадает в полукруглый, окруженный подпорной стенкой высотой в 2 фута, каменный бассейн и затем вытекает из него через крошечные отверстия.

Охрана. С каждой из сторон фонтана несёт стражу **меззолот**.

Жаровни. Две незажженные каменные жаровни в виде когтистых лап стоят на полу в южном конце комнаты.

Меззолоты следят за тем, чтобы никто не вмешивался в водоснабжение академии и не разрушил фонтан. В остальном они не обращают внимания на посетителей.

5. ПОРТРЕТ БЕЗУМНОГО МАГА

Комната пуста, если не считать огромного красного бархатного занавеса, закрывающего северную стену. Занавес сдвигается при помощи веревки висящей с одной из его сторон. За занавесом большая абстрактная картина, изображающая Халастера, стоящего среди людей с окровавленными ртами поедающими друг друга. На заднем плане также изображены различные причудливые создания из-за пределов Материального Плана. Лицо Халастера излучает холодное спокойствие, несмотря на творящий вокруг него жестокий хаос и его пронзительный взгляд, кажется, следует за каждым, кто посмотрит на портрет.

Любое увидевшее картину существо, должно преуспеть в спасброске Сл 17 Мудрости или пострадать от случайной формы долговременного безумия, определяемого броском по таблице Долговременное Безумие в главе 8 *Руководства Мастера*. Эффект безумия от картины может повлиять на существо при каждом её осмотре при неудачном спасброске, но только после того, как закончится уже действующий эффект от ранее проявившегося безумия от неё.

6. ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ЗАЛ

Парты. В центре комнаты установлен ряд письменных столов. За одним из них сидит Спайт из Долины Бороны (НЗ, мужчина, Рашеми, человек, **архимаг**, говорит на языках Дварфов, Эльфов, Великанов, Общем, Бездны и Изначальном). Его телохранитель-**они** в облике полуогра Думары, стоит рядом.

Книжные полки. Вдоль северо-восточной и юго-западной стены тянутся высокие книжные полки, с расставленными по темам книгам и блокнотами в мягких обложках.

Пневмотрубы. В дальней от входа стене виднеется ряд из десяти пневмотруб. Под ними - полка с пустыми медными контейнерами.

Спайт держа волшебную палочку с активированным заговором *свет [light]* на её конце читает краткую биографию Ахайрона, великого волшебника, основавшего Глубоководье. Если персонажей провожает через Сердце Двеомера руководитель академии, Спайт улыбается им, когда они проходят мимо. Как только они уйдут, он и его телохранитель колдуют на себя *невидимость [invisibility]* и следуют за ними, заинтригованные узнать, что их привело в Сердце Двеомера. Спайт и Думара вступят в конфронтацию с персонажами, как только они окажутся с ними с глазу на глаз (см. "Студенты").

Хранящиеся здесь блокноты, достаточно маленькие и тонкие, чтобы их можно было свернуть и засунуть в контейнер пневмотрубопровода. В книгах представлены темы, имеющие интерес для волшебников, включая сбор компонентов заклинаний, размышления о плетении, биографии известных волшебников и личей, советы по созданию реалистичных иллюзий и написанные предыдущими студентами труды по широкому аспекту тем изучения магии. Любая книга из коллекции, выносимая за пределы Сердца Двеомера, волшебным образом исчезает и снова появляется на своей полке.

Пневмотрубопровод. Трубы соединяются с комнатами студентов (зоны 8 и 11). Идущие слева направо надписи у труб гласят - "Бурная" (зона 8a), "Стремительная" (зона 8b), "Карстис" (зона 8c), "Ярек" (зона 8d), "Спайт" (зона 11a), "Скрианна" (зона 11b), "не занято" (зона 11c), "Цефалосск" (зона 11d), "Элан"(зона 11e) и "Нилас" (зона 11f).

7. МАСТЕРСКАЯ

Дверь в комнату слегка приоткрыта. Изнутри выглядывает **иллитид-заклинатель (mind flayer arcanist)** Цефалосск. Прошло слишком много времени с тех пор, как иллитид питался последний раз свежим мозгом, но он готов отказаться от нападения на персонажей, если они пообещают помочь ему вместо этого пожрать мозг Спайта (см. "Цефалосск, Иллитид")

В мастерской повсюду расставлены столы, жаровни и разнообразное алхимическое оборудование.

8. ОБЩЕЖИТИЕ СТУДЕНТОВ

Все комнаты обставлены идентично:

Пневмотрубы. Из одной из стен выходит ряд из пяти пневмотруб соединяющие каждую из комнат с читальным залом (зона 6), кабинетом руководителя академии (зона 15a), мастерской Червоточины (зона 23c), кухней (зона 27a) и учебным залом (зона 39).

Кровати и сундуки. У дальних стен простые кровати и окованные железом сундучки с крепким висячим замком, которые можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Сл 20 Ловкости. (Если комната свободна, то ключ вставлен в замок; в противном случае ключ от комнаты у её обитателя.)

Столы. На простых письменных столах гусиные перья, чернильницы, пустые свитки, листы с записями, блокноты и 1к6 пустых медных контейнеров для отправки по пневмотрубопроводу. На стенах над письменными столами портреты Халастера в рамах. (Портреты в разных комнатах отличаются разными выражениями лица.)

8a. Комната Бурной

В восточной стене пробита небольшая дыра, позволяющая Бурной общаться со своей сестрой в зоне 8b, пока они находятся в своих комнатах.

Сокровище. В сундучке Бурной лежит набор одежды путешественника и амулет из кровавика в виде пентакля (125 зм).

8b. Комната Стремительной

В западной стене пробита небольшая дыра, позволяющая Стремительной общаться со своей сестрой в зоне 8a, пока они находятся в своих комнатах. Стремительная подрисовала большие, широкие черные усы Халастеру на портрете висящем над ее столом.

Сокровище. В сундучке Стремительной лежит набор одежды путешественника, красный кожаный кошель с 75 зм, и книга заклинаний украденная из комнаты Ярека (зона 8d) со следующими заклинаниями: *облако кинжалов [cloud of daggers], призыв элементаля [conjure elemental], темное зрение [darkvision], туманное облако [fog cloud], скольжение [grease], порыв ветра [gust of wind], хижина Леомунда [Leomund's tiny hut], волшебная стрела [magic missile], верный пёс Морденкайнена [Mordenkainen's faithful hound], послание [sending], зловонное облако [stinking cloud]* и *невидимый слуга [unseen servant]*.

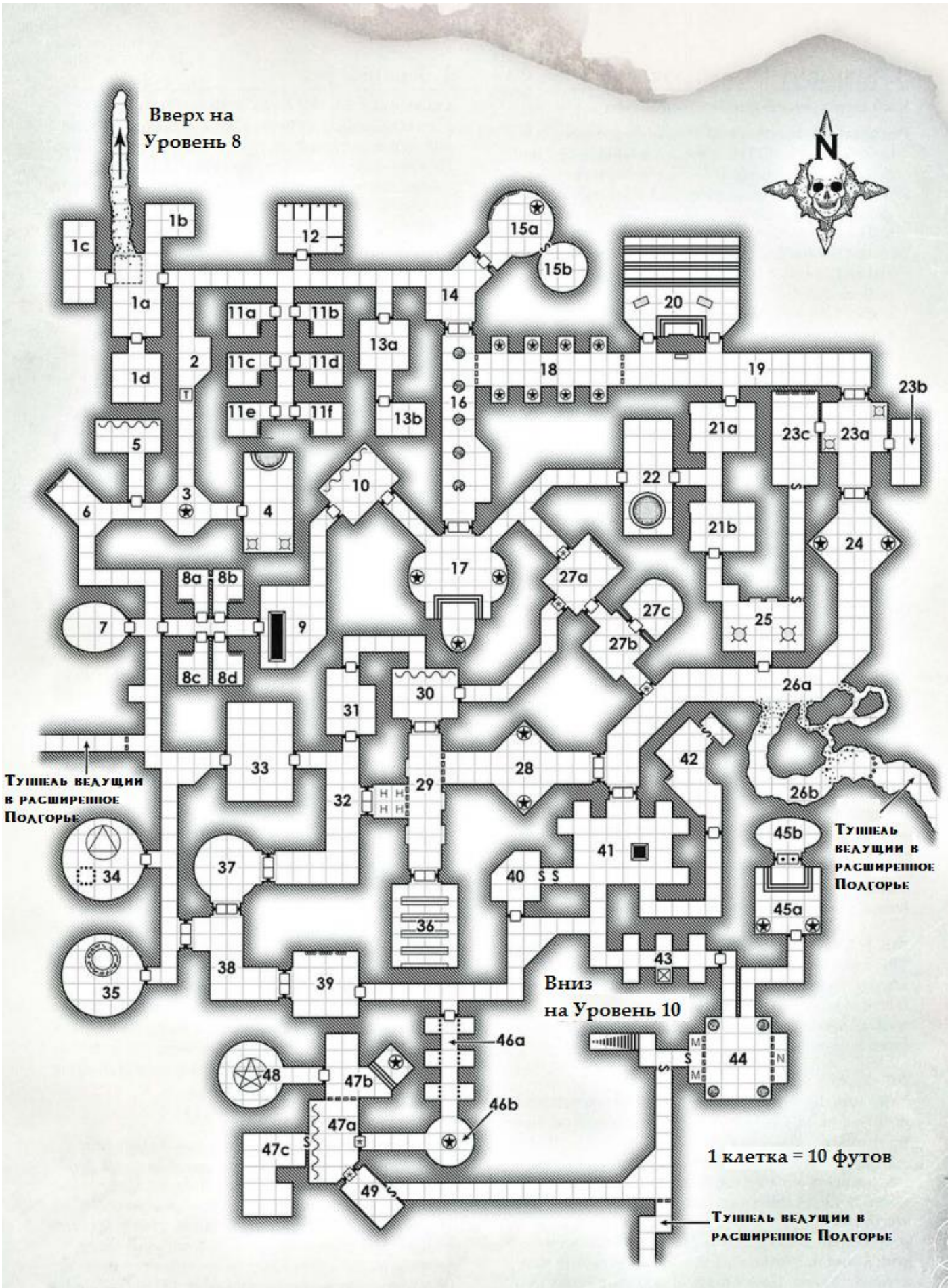
8c. Комната Карстиса

Комната отведена студенту Карстису, с которым персонажи могли столкнуться на уровне 8. Если он сбежал из Скользкотопи, то Карстис лежит в своей постели и читает книгу заклинаний (если она у него еще есть). В противном случае в комнате никого нет.

8d. Комната Ярека

Ярек был тем студентом, виновным в освобождении костяного дьявола в зоне 47. Его комната не убиралась с тех пор, как он погиб.

После смерти Ярека в его сундучке порылись Рогатые Сестры и забрали все, что посчитали ценным. После них в сундучке осталась хрустальная палочка (предмет для магической фокусировки стоимостью 10 зм), комплект изысканной одежды и небольшая картина с автографом, изображающая учтивого темноволосого человека-волшебника с голубем на плече. На картине написано: "Удачного дня, Ярек! Твой друг Джим."



Карта 9: СЕРДЦЕ ДВЕОМЕРА

9. КОМПОСТНАЯ ЯМА

В комнате дурно пахнет. Яма длиной в 30 футов, шириной 10 футов и глубиной 60 футов в центре заполнена мусором и отходами от неудачных экспериментов толщиной в 10 футов от дна. Всё это вместе в результате химических процессов преобразовалось в токсичную слизь.

Упавшее в яму существо, пролетает 50 футов и падает на мягкую кучу мусора, получая 1к4 дробящего урона за каждые 10 футов падения. Кроме того, существо попадает в токсичную слизь, получая 10 (3к6) урона ядом в начале каждого своего хода, пока слизь не будет смыта водой или спиртом. Персонаж может понять, как избавиться от слизи с помощью успешной проверки Сл 10 Интеллекта (Природа).

10. ГДЕ ХАЛАСТЕР?

Комната пуста, если не считать огромный красный бархатный занавес закрывающий северо-западную стену. Веревка с одной из сторон занавеса сдвигает его в бок. На стене за занавесом, расположенные по пять штук в три ряда висят пятнадцать картин, каждая шириной в 5 футов и 3 фута высотой.

На каждой из картин изображены волшебники - выпускники академии Сердца Двеомера. На большинстве старых картин некоторые студенты изображены в виде скелетов, показывая тем самым, что эти выпускники умерли. Тщательное изучение покажет, что на каждой из картин выпускников присутствует Халастер, за исключением центрального портрета в среднем ряду. При снятии этой картины со стены срабатывает скрытая за ней старшая руна (см. "Старшие Руны"). Определите руну, достав случайную карту из колоды Старших Рун (см. приложение В).

11. ОБЩЕЖИТИЕ СТУДЕНТОВ

Все комнаты обставлены идентично:

Пневмотрубы. Из одной из стен выходит ряд из пяти пневмотруб. Надписи рядом поясняют точки назначения - читальный зал (зона 6), кабинет руководителя академии (зона 15a), мастерская Червоточины (зона 23c), кухня (зона 27a) и учебный зал (зона 39).

Кровати, комоды и сундуки. У дальней стены удобные кровати, красивые туалетные столики и железные сундуки на когтистых лапах, запертые при помощи заклинания *волшебный замок [arcane lock]* (ключ находится у проживающего в комнате студента). Существо может взломать магически запертый сундук успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика).

Столы. На красивых письменных столах с выдвижными ящиками гусиные перья, чернильницы, пустые свитки, листы с записями, блокноты и 1к6 пустых медных контейнеров для отправки по пневмотрубопроводу. На стенах над письменными столами портреты Халастера в рамах. (Портреты в разных комнатах отличаются разными выражениями лица.)

11a. Комната Спайта

Комнату занимают Спайт и его они-телохранитель. Спайт принял меры предосторожности, наложив на дверной проём заклинание *охранные руны [glyph of warding]* срабатывающее, если кто-то, кроме него или Думары, переступит порог комнаты. Руны нельзя заметить из коридора. Они выбрасывают магическую энергию, в виде сферы радиусом в 20 футов с центром на дверном проёме. Каждое существо попавшее в область сферы должно сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 45 (10к8) звукового урона при неудаче и половину урона при успехе.

Сокровище. Спайт хранит крошечный сундучок с драгоценными камнями в выдвижном ящике своего своем стола. Сундучок (50 зм) является точной копией изготовленного из изысканных материалов полноразмерного сундука. Большой сундук (5000 зм) спрятан на Эфирном Плане с помощью заклинания *потайной сундук Леомунда [Leomund's secret chest]*.

Персонаж может понять что представляет собой миниатюрный сундук при помощи успешной проверки Сл 15 Интеллекта (Магия). Только Спайт может использовать копию для возврата большого сундука, содержащего две книги заклинаний под названием *"Заклинания Спайта"*, Тома I и II. В книгах содержатся все подготовленные Спайтом заклинания, плюс следующие: *волшебный замок [arcane lock], длань Бигби [Bigby's hand], распад [disintegrate], узилище [forcecage], газообразная форма [gaseous form], охранные руны [glyph of warding], потайной сундук Леомунда [Leomund's secret chest], лабиринт [maze], кислотная стрела Мелфа [Melf's acid arrow], кабинет Морденкайнена [Mordenkainen's private sanctum], неудержимая пляска Оттo [Otto's irresistible dance], жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter], телекинез [telekinesis], парящий диск Тензера [Tenser's floating disk]* и *истинное превращение [true polymorph]*.

11b. Комната Скрианны

Скрианна с комфортом расположилась в своей комнате. Здесь и шелковые простыни и мягкие меха из экзотических животных, чаша со свежими фруктами, кадило с горящими благовониями и мягкое плетеное кресло для чтения.

Дневник. В столе Скрианна хранит свой личный дневник. Его чтение позволяет немного проникнуть в безумные мысли одного из членов семьи Сумеречных Теней. В дополнение к демонстрации презрения к своим сверстникам в Сердце Двеомера, Скрианна протестует против ограничений, наложенных на нее руководителем академии. Также в нём рассказывается о нереальном любовнике Акамаре, приходящего к ней во снах откуда-то из вечной пустоты за небом и

повествующего про Запределье. Она мимоходом упоминает других членов своей семьи, а именно живущих в крепости Сумеречных Теней (см. уровень 22) Залтара и Дезмира и планирующих вернуться в Глубоководье с помощью какого-то гигантского сооружения, строящего Халастером в Убежище Арктурии (уровень 14).

Сокровище. В комоде Скрианны развешено десять комплектов изысканной одежды и комплект одежды путешественника. В ее сундуке, под прикрепленным к внутренней стороне крышки зеркалом, находится волшебная палочка из темного дерева с затейливой резьбой, набор инструментов отравителя и флакон изысканных духов (75 зм).

11c. Свободный Номер

В комнате никого нет.

11d. Комната Цефалосска

На столе в комнате стоят шестнадцать непрозрачных банок с хранящимися в них законсервированными мозгами гуманоидов. В сундуке ещё девять таких же банок, только пустых. Цефалосск жаждет свежего мозга, но когда нет источников для пищи приходится питаться консервированными.

Сокровище. Свою книгу заклинаний Цефалосск хранит в выдвижном ящике стола. Книга сделана из тонких медных пластин, скрепленных мифриловой проволокой. Каждая страница содержит рельефные строки на Куалите, которые пожиратель разума читает прикоснувшись к ним своими щупальцами. Чтобы понять написанное не-иллитиду нужно использовать заклинание *понимание языков [comprehend languages]* или подобную магию. Книга содержит все подготовленные Цефалосском заклинания (см. раздел "Иллитиды" в *Бестиарии*).

11e. Комната Элана

Фамилиар. Черный **паук** с кроваво-красными отметинами является фамилиаром Элана. Он цепляется за стену над дверью и телепатически предупреждает мага-дроу, если обнаружит в комнате незваных гостей.

Святыня. Маленький алтарь, посвященный демонической королеве Лолс, стоит на ночном столике у кровати.

После того, как паук-фамилиар предупреждает Элана о прибытии посторонних, ему понадобится 3 раунда для того, чтобы перейти из зоны 13a в свою спальню. Элан дружелюбно поприветствует незнакомцев (см. "Элан Танор'Тал").

По своему строению святыня Элана напоминает переносимый фонарь. Внутри неё находится черная базальтовая статуэтка Лолс в облике опутанной паутиной дроу. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии очарования вокруг статуэтки. Любое прикоснувшееся к статуэтке существо, должно преуспеть в спасброске Сл 17 Мудрости или перенести случайную форму кратковременного безумия, определяемого броском по таблице Кратковременное Безумие в главе 8 *Руководства Мастера*. При успешном результате спасброска существо не подвержено эффектом безумия и может спокойно взять в руки статуэтку.

Сокровище. В сундуке Элана лежит набор черной одежды путешественника, мешочек из паучьего шелка с 38 пм, и черный плащ с капюшоном. К плащу приколот обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой дома Танор'Тал (25 зм).

11f. Комната Ниласа

От стоящего у стены напротив двери **зомби-огра (ogre zombie)** исходит отвратительная вонь. У него приказ - защищать Ниласа во время его сна и также защищать книгу заклинаний Красного Мага (см. "Сокровище" ниже).

Сокровище. Нилас прячет свою книгу заклинаний внутри гниющего туловища зомби-огра. Персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше и находящиеся в пределах 5 футов от зомби, могут заметить зажатую между ребрами огра книгу заклинаний. Использовав действие, персонаж может попытаться вырвать книгу заклинаний из оживленного зомби с успешной проверкой Сл 12 Ловкости (Ловкость Рук). Проверка не требуется, если зомби выведен из строя или уничтожен.

Обложка книги заклинаний Ниласа выполнена в виде деревянного гроба, страницы сшиты из плоти гуманоидов, а слова написаны собственной кровью Красного Мага. В ней содержатся все подготовленные Ниласом заклинания (см. статблок **мага**), плюс *восставший труп [animate dead], усыхание [blight]* и *связь с иным миром [contact other plane].*

12. ОБЩАЯ ДУШЕВАЯ

В помещении пять душевых кабин с железными кранами и выступающими из стен лейками душа. Вода подается из подземного резервуара и нагревается с помощью магии быстро заполняя помещение паром, если включить все краны.

13. КОМНАТА ОТДЫХА

Студенты приходят сюда, чтобы расслабиться и восстановить силы между уроками.

13a. Бар

Комната напоминает уютную пивную в Глубоководье заполненную бутылками хорошего ликера и бочонками вина. К западной стене прибита деревянная доска для игры в дартс с дротиками, вырезанными в виде кровопийц.

Маг-дроу Элан Танор'Тал (см. "Элан Танор'Тал") сидит в юго-западном углу, за заваленным пергаментом столом, лицом к северной двери. Элан недавно приобрел у ночной ведьмы Червоточины *свиток с заклинанием знание легенд (spell scroll of legend lore)* и теперь тщательно копирует заклинание из свитка в свою книгу заклинаний. Он дружелюбно поприветствует незваных гостей и предложит им выпить вина, пока он не закончит свою работу. Свиток превратится в пыль, как только его труд будет окончен.

Сокровище. Книга заклинаний Элана в черном кожаном переплете содержит все подготовленные им заклинания, плюс следующие: *смятение [confusion], контрзаклинание [counterspell], изготовление [fabricate], падение перышком [feather fall], охранные руны [glyph of warding], магическое оружие [magic weapon], притворство [seeming]* и *подводное дыхание [water breathing]*. Если его попытка скопировать свиток Червоточины с заклинанием была успешной, то в книге Элана есть и заклинание *знание легенд [legend lore]*.

13b. Арочные Врата на Уровень 6

Арка. В южной стене находится каменная арка с изображениями бехолдеров, фламфов и кровопийц (см. "Арочные Врата" ниже).

Стража. У южной стены, защищая арку врат, стоит под покровом невидимости **никалот**. Он становится видимым, когда атакует или произносит заклинание.

Никалоту приказано воспрепятствовать кому-либо использовать арочные врата для того, чтобы покинуть Сердце Двеомера без разрешения арканалота, а также притащить любое пришедшее через врата существо в кабинет руководителя академии (зона 15a) для допроса. Получив строгие инструкции никого не убивать, вместо этого никалот избивает существ до потери сознания, а затем тащит их в кабинет к арканолоту.

Арочные врата. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Когда существо летает или левитирует в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 8b на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

14. ЗАЛ ОЖИДАНИЯ

Существует 50% вероятность того, что здесь находится тифлинг-**маг** в красной мантии по прозвищу Стремительная (см. "Рогатые Сестры"), ожидая наказания за угрозы приглашенному лектору. В комнате находится следующее:

Письменный стол. У западной стены простой письменный стол. Если Стремительная здесь, она сидит за ним, лицом к стене, читая обгоревшую книгу заклинаний.

Табличка на двери. На северо-восточной двери висит бронзовая табличка с надписью: "Кабинет руководителя академии - стучите, пожалуйста."

Стремительная не имеет права покинуть помещение, пока её не отпустит руководитель академии, и она не собирается отсюда уходить, чтобы не получить ещё большее наказание. Если персонажи подходят к ней с дружескими намерениями, Стремительная советует им уйти до возвращения руководителя академии и рекомендует им поговорить со своей сестрой Бурной, находящейся в Зале Заклинаний (зона 17).

Сокровище. Обгоревшая книга заклинаний Стремительной содержит все подготовленные ей заклинания, плюс следующие: *смена облика [alter self], облако кинжалов [cloud of daggers], гипнотический узор [hypnotic pattern]* и *огненная стена [wall of fire]*.

15. ПОКОИ АРКАНАЛОТА

Личные покои принадлежат руководителю академии - арканалоту, выдающему себя за Халастера Черного Плаща.

15a. Кабинет Руководителя Академии

Если он еще не был встречен в другом месте, то **арканалот** руководитель академии в облике Халастера находится здесь. В комнате куполообразный потолок высотой в 30 футов и в ней следующие особенности:

Статуя. Напротив двери на гранитном пьедестале высотой в три фута возвышается статуя Халастера в натуральную величину. На мантии волшебника изображены девятки глаз, в руках у него каменный посох увенчанный мерцающим магическим пламенем (созданный заклинанием *вечный огонь [continual flame]*).

Письменный стол. Перед статуей установлен огромный дубовый письменный стол, за которым стоит украшенное резьбой в виде кричащих лиц кресло с высокой спинкой (см. ниже)

Пневмотрубы. Пятнадцать медных пневмотруб тянутся вдоль северо-западной стены, под ними - полка с пустыми медными контейнерами.

Секретная дверь. Потайная дверь ведет в зону 15b.

Если он здесь, то арканалот пишет индивидуальные задания на свитках и с помощью пневмотруб рассылает их студентам академии. Задания включают чтение книг, выполнение экспериментов и ведение записей на различные темы связанные с магией.

На его кресло наложено заклинание *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]*. Любое существо не способное произносить заклинания 7-го уровня и выше, подвергается эффекту антипатии от заклинания (Сл спасброска 17), ошеломленное видом кричащих лиц вырезанных на кресле.

Пневмотрубопровод. Трубы соединяются с различными другими местами в Сердце Двеомера и в Рукавице Муриала (уровень 10). Слева направо на трубах подписаны пункты их назначения: "Бурная" (зона 8a), "Стремительная" (зона 8b), "Карстис" (зона 8c), "Ярек" (зона 8d), "Спайт" (зона 11a), "Скрианна" (зона 11b), "не занято" (зона 11c), "Цефалосск" (зона 11d), "Элан" (зона 11e), "Нилас" (зона 11f), "Червоточина" (зона 23c), "Кухня" (зона 27a), "Учебный зал" (зона 39), "Лекторская" (зона 42) и "Муирал" (уровень 10, зона 4b).

15b. Логово Арканалота

Книжные полки. Окружающие комнату на высоте 10 футов каменные книжные полки набиты книгами.

Символ. Скрытый под круглым ковром с повторяющимися узорами похожими на глаза, на полу начертан почти невидимый знак диаметром в 10 футов, служащий триггером для заклинания *знак [symbol]*.

Любое не являющее извергом существо, активирует заклинание *знак [symbol]*, когда наступает на круглый ковер или каким-либо образом нарушает его месторасположение. Поскольку ковер покрывает инициирующий знак заклинания, у персонажей мало шансов его обнаружить, если только они не используют заклинание *обнаружение магии [detect magic]* или магию, позволяющую видеть сквозь ковер.

При срабатывании знака все существа в комнате, а также в зоне 15a должны сделать спасбросок Сл 17 Телосложения, получая 55 (10к10) некротического урона при неудаче или половину урона при успехе.

Сокровище. Арканалот - заядлый читатель и собрал бесчисленное количество книг со всей мультивселенной. Большинство из них посвящено таким обыденным предметам, как этикет, ораторское искусство и поэзия. Двадцать книг - это трактаты о Внешних Планах и хроники исторических событий на различных Материальных Планах, включая Торил, Оэрт, Атхас и другие; эти тома оцениваются заинтересованным покупателем в 100 зм каждый. Потративший 1 час на поиски персонаж может найти один из таких редких томов.

Арканалот хранит здесь и свою книгу заклинаний в кожаном переплете, с выгравированными на ней изображениями внушающими ужас. Книга написана невидимыми чернилами и может быть прочитана только существом обладающим истинным зрением или с помощью заклинания *увидеть невидимое [see invisibility]* или подобной магии. Книга содержит все подготовленные арканалотом заклинания, плюс следующие: *преграда магии [antimagic field], облако смерти [cloudkill], круг смерти [circle of death], замедленный огненный шар [delayed blast fireball], град [ice storm], знание легенд [legend lore], наблюдение [scrying]* и *знак [symbol]*.

16. ВОЛШЕБНЫЙ КОТЕЛОК

Нилас Джоуд. Тэйский **маг** (см. "Нилас Джоуд"), скрывается в алькове на востоке со своими невидимыми спутниками, двумя **блуждающими огоньками**.

Колонны и котелок. Пять каменных колонн упираются в потолок коридора на высоте 20-футов. В самой южной колонне есть полость, в которой находится видимый любому к югу от колонны закрытый освинцованный котелок. Над котелком на крючке подвешена окрашенная деревянная ложка.

Иллюзорная стена. Зона 18 находится за скрывающей её иллюзорной стеной. Наложенное на стену заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, покажет ауру магии иллюзии. Стена не материальна, существа и объекты могут проходить прямо через нее. Стена может быть удалена при помощи успешного применения заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

Нилас спланировал устроить здесь засаду и убить Бурную (см. зона 17), когда она придёт сюда, чтобы выпить из котелка. Если персонажи заметят здесь Ниласа, он попытается убедить их убить для него Бурную и нападет, если они откажутся. Блуждающие огоньки нападают на ближайшего к Ниласу противника, защищая своего хозяина.

Котелок

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* не может проникнуть сквозь свинцовую оболочку котелка. Он весит 10 фунтов и содержит 1к10 доз (1 ложка = 1 доза) прозрачной волшебной жидкости, пахнущей и имеющей вкус уксуса. Любое выпившее дозу жидкости существо, восстанавливает один израсходованный слот для заклинаний любого уровня. При вынимании котелка из ниши, содержащаяся в нем волшебная жидкость превратится в обычный уксус. Когда котелок опустеет и если он находится в своей нише, то автоматически наполнится двенадцатью дозами волшебной жидкости на рассвете следующего дня.

17. ЗАЛ ЗАКЛИНАНИЙ

В комнате сводчатый потолок высотой в 30 футов. Она освещена постоянно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенными на каменные настенные канделябры в виде дьявольских когтей. Стены, пол и потолок в подпалинах и рытвинах от повреждений нанесенных заклинаниями.

Когда персонажи появляются здесь в первый раз, одетая в черную мантию женщина **маг**-тифлинг по прозвищу Бурная (см. "Рогатые Сестры") участвует в дуэли заклинаний с тремя архимагами, один из которых похож на Халастера. Бурная сильно проигрывает и у неё осталось только 3 очка здоровья. Прежде чем архимаги успевают её прикончить, тифлингша кричит: "Я сдаюсь!" На следующем своём ходу, архимаги отступают в ниши и превращаются в неодушевленные серые статуи (см. "Статуи" ниже).

Бурная расскажет персонажам все, что они хотели бы знать о Сердце Двеомера, с намерением подтолкнуть их пойти против Халастера. Она несколько раз упоминает, что у Безумного Мага есть личное убежище на этом уровне (зона 45), надеясь, что авантюристы попытаются его ограбить, что отвлечёт от нее и ее сестры Стремительной внимание, и они смогут попробовать сбежать.

Статуи

Три находящиеся в комнате статуи представляют собой фигуры одетых в мантии людей-волшебников в натуральную величину. Они используются для проверки магических способностей учеников. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг каждой из них.

Восточная статуя. Изображает девушку из народа Шу, чье лицо наполовину изъедено кислотой. В одной руке она сжимает шар.

Южная статуя. Установлена на каменном помосте и изображает Халастера Черного Плаща в мантии, покрытой немигающими глазами. В руке он держит посох.

Западная статуя. Изображает длинноволосую женщину, вооруженную изогнутой волшебной палочкой. Её лицо скрывает гладкая, безликая маска.

В неодушевленном состоянии статуи неразрушимы. Когда существо проходит между стоящими на западе и востоке статуями, все три оживают и нападают на всех остальных существ в помещении. Бросок инициативы делается отдельно для каждой из статуй. Ожившие статуи являются **архимагами** со следующими изменениями:

- Статуи - не имеющие мировоззрения конструкты, говорящие только при сотворении заклинаний с вербальным компонентом. Они не могут покинуть пределы помещения.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у них подготовлено заклинание *град [ice storm]*, а вместо заклинания *телепортация [teleport]* заклинание *перст смерти [finger of death]*.
- В случае своей недееспособности или уменьшения до 0 очков здоровья, статуя мгновенно телепортируется в свою нишу, где возвращается в неодушевленное состояние и восстанавливает все свои очки здоровья. Она не может снова ожить, пока все три архимага не превратятся в статуи.
- Статуи возвращаются в свои ниши и принимают неодушевленное состояние восстанавливая все свои очки здоровья также тогда, когда на момент их хода, в помещении больше не осталось других дееспособных существ. Это также происходит, когда существо в комнате произносит на любом языке - «Я сдаюсь!».
- Любое существо, чьи очки здоровья были уменьшены до 0 ожившей статуей, остаётся в стабильном бессознательном состоянии.

Когда авантюристы впервые побеждают одну из оживших статуй архимагов, они получают за неё такое же количество очков опыта, как и за аналогичное, побежденное в бою существо. Однако последующие победы над этой статуей не принесут больше очков опыта.

Сокровище. У Бурной с собой испачканная сажей книга заклинаний, содержащая все подготовленные ей заклинания, плюс следующие: *смена облика [alter self], облако кинжалов [cloud of daggers], гипнотический узор [hypnotic pattern]* и *огненная стена [wall of fire]*.

18. ИЛЛЮЗОРНЫЕ СТЕНЫ

Коридор с высотой потолка в 10 футов закрыт с запада и востока иллюзорными стенами. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что стены являются нематериальными иллюзиями и существа и объекты могут проходить сквозь них. Иллюзорная стена может быть удалена при помощи успешного применения заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

19. ПРИЗРАЧНЫЙ АВАНТЮРИСТ

Привидение. В восточном конце коридора слабый призрак человека-искателя приключений, похоже тщательно обыскивает стены в поисках потайных дверей.

Стены. Мозаика когда-то украшавшая стены, сколота и повреждена до неузнаваемости и требует восстановительных работ. Западная стена иллюзорна (см. зона 18).

Ящик для трофеев. Между дверьми, ведущими в зону 20, пустой деревянный ящик под трофеи.

Призрак является местным эффектом логова Безумного Мага (см. "Логово Халастера"). Он напоминает девушку человека, одетую в поношенную одежду искателя приключений. Ему нельзя причинить вред, и он не взаимодействует с существами или объектами.

20. ЛЕКЦИОННЫЙ ЗАЛ

В наклонном лекционном зале потолок на высоте в 15 футов и здесь следующие особенности:

Свет. На вбитые в стены каменные канделябры наложены постоянно действующие заклинания *вечный огонь [continual flame]*.

Скамьи. В северной половине помещения установлены каменные скамьи для студентов.

Помост. На юге, на каменном возвышением высотой в 5 футов, установлена большая доска для рисования на ней мелом. На доске нарисованы три лягушкообразных двуногих существа с широкими зубастыми улыбками. Они расположены треугольником и у каждого свой цвет; верхний нарисован красным мелом, нижний слева синим, а нижний справа зеленым.

Тележки. В помещении находятся две каменные тележки-стола на колесиках. К одной привязан труп кваггота, его грудная клетка разорвана, внутренности съедены. На другой, накрытый черной простыней длиной до пола, прячется **головастик слаада (slaad tadpole)** (см. "Головастик слаада" ниже).

Любой персонаж, изучивший рисунки на доске и успешно прошедший проверку Сл 15 Интеллекта (Магия), поймёт что на них нарисованы красный, синий и зеленый слаады. Стрелки жёлтого мела ведут от красного слаада к двум другим. Рядом с каждым слаадом слова на языке Бездны. Любой знающий этот язык персонаж прочтёт:

- «Является источником» подписано рядом с красным слаадом.
- «Потомство источника и носителя» написано рядом с синим слаадом.
- «Потомство, если носитель - заклинатель» написано рядом с зеленым слаадом.

Головастик Слаада

Ночная ведьма Червоточина подготовила специальную демонстрацию для студентов, имплантировав захваченному квагготу яйцо из желез красного слаада. К несчастью для нее, головастик слаада вылупился раньше, чем ожидалось. Червоточина ещё не проверяла результат своего эксперимента и не знает, что головастик уже на свободе. Головастик нападает на первого же гуманоида, приблизившего к нему на расстояние 5 футов. Он вырастает в **синего слаада (blue slaad)** через 1к12 часов. Персонажам, поступающим в академию, Червоточина может поручить найти его и уничтожить.

21. УЧЕБНЫЕ КЛАССЫ

Учебные комнаты предназначены для более глубокого изучения предмета, чем лекционный зал.

21a. Северный Класс

Доска. На западной стене висит классная доска с узенькой каменной полочкой под ней для сбора пыли от мела. В нише под доской лежит щётка и разноцветные мелки.

Парты. Перед классной доской стоят двенадцать парт, в три ряда по четыре парты. Все парты установлены на чугунные ножки, у них сиденья из меди и деревянная поверхность для письма, испещренная надписями на различных языках.

Крючки. По задней стене тянется ряд каменных крючков для одежды.

21b. Южный Класс

Помещение идентично зоне 21в, за исключением того, что кто-то поспешно нацарапал на доске следующие слова на Общем: "Волшебники Былого отменяются. Занимаемся исследованиями Ахайрона около 1071 ЛД. Будет проверка знаний!"

Любой персонаж, преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (История), вспомнит, что 1071 ЛД, Год Львиного Рыка, был годом, в котором архимаг Ахайрон, первый Лорд Глубоководья, создал магические обереги для защиты своего города от мародерствующих драконов.

22. ЗЕЛЬЕВАРОЧНАЯ

Запах. В помещении резкий запах химических примесей.

Обстановка. В северной половине расставлены дюжина толстых каменных котлов и шкафы, полные ингредиентов в банках.

Каменный резервуар. Южную половину занимает каменный резервуар в виде чаши шириной в 20 футов и глубиной 5 футов, окруженный подпорной стенкой высотой в 3 фута. Внутри чаши токсичное варево с двумя ядовитыми аномалиями (см. "Токсичное варево" ниже).

Котлы используются студентами для приготовления зелий и разогреваются при помощи подаваемого через клапан в основании кострища природного газа и кремниевого ножного колесика для его поджигания.

В шкафах хранятся почти пятьсот банок с ингредиентами, используемыми для приготовления обычных и необычных магических зелий, а также других алхимических отваров. Каждая банка подписана на языке Бездны. Ингредиенты инертны и сами по себе не представляют особой ценности.

Токсичное Варево

Неудавшиеся зелья выкидывают в каменный резервуар, пополняя ими токсичную жижу внутри резервуара. Любое существо, начинающее свой ход погружаясь в варево, отравляется им до тех пор, пока не выйдет из него и не смоет водой.

В токсичном вареве резервуара прячутся две ядовитые аномалии и пытаются схватить существ в пределах их досягаемости и затащить их в резервуар. Эти существа - **водяные аномалии (water weirds)** с уровнем сложности 4 (1100 опыта) со следующими изменениями:

- Аномалии невидимы, пока полностью погружены в токсичное варево. Они умирают, если их заставят покинуть резервуар или если на токсичное варево будет наложено заклинание *очищения пищи и питья [purify food and drink]*.
- Будучи схваченной ядовитой аномалией, существо получает 10 (3к6) урона ядом в начале каждого своего хода.

23. ПОКОИ ЧЕРВОТОЧИНЫ

Помещения занимает ночная ведьма Червоточина (см. "Червоточина, Ночная ведьма"). Если ведьма еще не была встречена и побеждена в каком-либо другом месте, есть 50% вероятность, что она находится в зоне 23b.

Заклинание ведьмы *уход в иной мир [plane shift]* не действует в Подгорье, но она может использовать своё *каменное сердце*, чтобы сбежать на Эфирный План, если её будут побеждать. Големы из плоти в зоне 23c образуют первую линию обороны Червоточины. Если они будут побеждены, ведьма обращается к руководителю академии, который разрешает ей собрать и сформировать отряд из студентов, чтобы выследить и уничтожить нарушителей.

23a. Задымленный Холл

Холл сильно затемнен из-за клубов дыма, поднимающимся из двух каменных жаровен. Ночная ведьма использует дым, чтобы удержать студентов от посещения ее покоев. Дым полностью блокирует зрение, и существа в дыму фактически слепы. Каждая жаровня содержит десятки крошечных отверстий, через которые и просачиваются струйки дыма. Наливаемая в жаровню жидкость, быстро стекает вниз и не мешает распространению клубов дыма.

Червоточина смастерила плотно прилегающие железные крышки для жаровен и хранит их в зоне 23b. Если обе жаровни должным образом будут накрыты этими крышками, дым в комнате начинает рассеиваться, делая видимость в помещении слегка затемненной через 1 минуту и ясной через 5 минут.

23b. Логово Червоточины

Если **ночная ведьма (night hag)** здесь, и она была предупреждена о присутствии незваных гостей, Червоточина принимает вид молоденькой девушки-халфлинга по прозвищу Пеструшка. Находясь в этом облике, она носит черную ведьмину шляпу и подметает пол небольшой метёлкой из веток. В логове ведьмы следующие особенности:

Кости. Пол усыпан кошачьими костями.

Железные крышки. К северной стене прислонена пара 25-фунтовых круглых железных крышек (крышки для жаровен в зоне 23a).

Кровать. Мумифицированные кошки висят над ветхой кроватью с балдахином у южной стены. (Под заплесневелой подушкой спрятана банка, наполненная грязными обрезками когтей ночной ведьмы, Червоточина использует их для плетения своего злого колдовства.)

Куклы. За кроватью, прикрепленная к стене полка с восемью куклами. Девятая кукла упала с полки на пол.

В облике халфлингши, Червоточина представляется одной из самых перспективных студенток Сердца Двеомера и предлагает провести персонажам экскурсию. В случае согласия персонажей, она отводит их в зону 23c и приказывает своим големам атаковать их. Если големы уже побеждены, ведьма оплакивает их потерю и, используя действие Эфирность, сбегает от искателей приключений, чтобы вернуться после того, как только она соберет студентов и сформирует отряд для мщения. Если персонажи нападут на нее здесь, ночная ведьма использует Эфирность и сбегает.

Кукольная коллекция. Куклы грубо вылеплены в виде студентов, обучающихся в настоящее время в Сердце Двеомера. Восемь кукол на полке изображают Спайта, Цефалосска, Ниласа, Скрианну, Рогатых Сестер, Элана и Карстиса. Кукла на

полу - Ярек, студент недавно убитый костяным дьяволом в зоне 48. Каждая кукла включает в себя пучки волос студента или какой-либо другой образец его тела (дурно пахнущая слизь в случае иллитида Цефалосска).

В грудь каждой куклы вставлен один из обрезков когтей ночной ведьмы, что символизирует и даёт ей возможность тайной власти над представленной в виде куклы личностью. Персонаж, преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия), может понять, что есть способ забрать себе эту возможность - заменить обрезок когтя ведьмы на часть собственного тела. Это позволит персонажу использовать куклу для того чтобы нанести вред представляемому ей студенту.

Для использования куклы, она и личность которую она представляет, должны находиться в Подгорье. Персонаж, который поместил частичку своего тела в определенную куклу, может действием изуродовать куклу одним из следующих способов для получения желаемого результата:

- При прокалывании глаз куклы булавками или иголками, представленный ею студент будет ослеплен до тех пор, пока булавки или иглы не удалят или пока на студента не будет наложено заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или подобная магия.
- При втыкании в спину куклы ножа или подобного острого инструмента, представленный ею студент будет парализован до тех пор, пока инструмент не будет удален или пока на студента не будет наложено заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или подобная магия.
- Если куклу уничтожают, порвав её на части или сжигая, представленный ею студент должен сделать спасбросок Сл 14 Телосложения. При успехе студент ошеломлен на 1 минуту. При неудаче очки здоровья студента мгновенно падают до 0 и он умирает.

23c. Мастерская Големов Плоти

Если **ночная ведьма** здесь, то она в своем естественном облике ищет в комнате деревянный сундучок, пытаясь вспомнить куда она его засунула (см. "Сокровище" ниже).

Зловоние. В комнате пахнет гниющей плотью.

Големы. В том случае если персонажи уже не столкнулись и не уничтожили их в каком-либо другом месте, четыре **голема из плоти** лежат под запятнанными кровью белыми простынями на деревянных столах в центре комнаты.

Верстак. На пятом столе, окруженным пятнами засохшей крови, лежат пилы, иглы, катушки черных ниток и куски разлагающейся плоти. Рядом с ним деревянная бочка, в которой хранятся части тел гуманоидов в различных стадиях разложения.

Висящие трупы. Четыре почти неповрежденных человеческих трупа висят на крюках, прикрепленных к южной стене. (Потайная дверь, скрытая за одним висящим трупом, открывается в туннель, ведущий в зону 25.)

Пневмотрубы. По северной стене идёт ряд из тринадцати медных пневмотруб. Под ними на полке лежат пустые медные контейнеры.

Големы слуги Червоточины. Когда кто-то из них впадает в состояние берсерка в ее присутствии, она пытается его успокоить. Если ночная ведьма отсутствует, големы атакуют только в случае нанесения им урона.

Пневмотрубопровод. Трубы соединяются с различными другими местами в Сердце Двеомера. Слева направо рядом с ними подписаны их пункты назначения: "Бурная" (зона 8a), "Стремительная" (зона 8b), "Карстис" (зона 8c), "Ярек" (зона 8d), "Спайт" (зона 11a), "Скрианна" (зона 11b), "не занято" (зона 11c), "Цефалосск" (зона 11d), "Элан" (зона 11e), "Нилас" (зона 11f), "Халастер" (зона 15a), "Кухня" (зона 27a) и "Учебный зал" (зона 39).

Сокровище. Под разлагающими частями тел, в бочке спрятан деревянный сундучок с просверленными в его стенках крошечными отверстиями для воздуха. В сундучке находится обыкновенная лягушка, которая выплевывает *камень зрения (gem of seeing)*, когда ее в первый раз вынимает из сундучка гуманоид. У лягушки нет никаких особых способностей, но она очень рада освободиться из ужасной бочки.

24. ЧТО СКАЗАЛ ХАЛАСТЕР?

Две, высотой в 9-футов статуи Безумного Мага стоят в углах расширяющейся части коридора с высотой потолков в 10-футов. Существо, проходящее между статуями, активирует исходящий от одной или от другой статуи, или от обеих

Звуковой Эффект Статуй

к8	Эффект
1	Одна статуя громко "портит воздух".
2	Одна статуя медленно отсчитывает от 10 до 1.
3	Обе статуи говорят в унисон: "бум-Бадда- бум-Бадда!"
4	Одна статуя говорит: "Не забудьте забрать на выходе свой трофей за участие."
5	Одна статуя говорит: "Дай мне ещё час!"
6	Одна статуя спрашивает: "Эй, ты не видел моего кота?"
7	Одна статуя кричит: "Зов идет изнутри горы!"
8	Одна статуя накладывает заклинание *слово силы: смерть [power word kill]*, нацеленное на активировавшее звуковой эффект существо и говорит: "Умри!".

одновременно, звуковой эффект. Для определения что произошло, бросьте к8 и обратитесь к таблице Звуковой Эффект Статуй.

Каждая статуя - Большой размером объект с КД 15, 50 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Разрушение статуи не отменяет звуковой эффект исходящий из ее местоположения до тех пор, пока все обломки не будут удалены из этого места.

25. ПРИПАСЫ АКАДЕМИИ

Жаровни. Ревущее зеленое пламя вырывается из пары восьмифутовых каменных жаровен, похожих на гигантские чаши. Пламя поддерживает помещение с потолками на высоте 20 футов прогретым, сухим и освещенным. {Жаровни построены над отверстиями для подачи природного газа в полу, и никогда не гаснут.)

Стража. В 15 футах над полом парят два **наблюдателя (spectators)**.

Припасы. В северной стене высечены каменные полки с незаполненными книгами заклинаний и стопками пергаментов. Между полками висят медные таблички с выбитыми на них словами на Общем: "Не берите припасы без письменного разрешения руководителя академии Черного Плаща."

Секретная дверь. Потайная дверь ведет в пыльный коридор, приходящий в зону 23c.

Наблюдатели охраняют хранящиеся на полках припасы и нападают на любого, кто попытается их украсть. Используя телепатию, они предупреждают незваных гостей не трогать ничего, не предъявив письменное разрешение от руководителя академии. Если такое письмо будет предоставлено, наблюдатели внимательно его изучат; они могут распознать подделку успешной проверкой Мудрости (Восприятие) противостоящей проверке Интеллекта (Обман) фальсификатора. Когда наблюдатели удостоверятся в подлинности письма, они разрешат взять с полок одну книгу заклинаний и до десяти листов пергамента.

Сокровище. На полках тринадцать чистых книг заклинаний и триста листов пергамента. Каждая незаполненная книга заклинаний стоит 50 зм, каждый лист пергамента - 1 см.

26. ИЗГИБАЮЩИЙСЯ КОРИДОР

Стены коридора высотой в 10 футов и шириной 20 футов повреждены древними раскопками. Когда-то давно дроу решили расширить этот уровень подземелья и поручили своим рабам прокладывать новые туннели, но после того когда Халастер и его ученики выгнали дроу, стройка была заброшена.

26a. Хлопающая Дверь

Когда персонажи впервые доходят до середины коридора, они услышат хлопок закрытия двойной двери, либо на северо-востоке (30% вероятность), либо на юго-западе (70% вероятность). Звук - это безвредный иллюзорный местный эффект, созданный Халастером (см. "Логово Халастера").

26b. Грубо Пробитые Ходы

В Сердце Двеомера недавно проник **плащевик** и поселился здесь. Когда он обнаруживает незваных гостей, то оседает на пол и принимает вид темного, сброшенного плаща, надеясь застать свою жертву врасплох.

27. ПИЩЕБЛОК

Настоящий Халастер привязал двух шипастых дьяволов к этим помещениям и поручил им готовить еду для студентов и преподавателей Сердца Двеомера.

Осматривающие наружные двери (каждая отмечена звездочкой на карте) персонажи, замечают тонкие серебряные узоры и руны идущие вокруг внешних дверных рам. Успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Магия) покажет, что руны вокруг каждой из дверей не позволяют дьяволам пройти через дверной проем. Удаление любой из рун разрушает магию на этой двери и позволяет дьяволам пользоваться дверью без ограничений.

27a. Кухня

Кухня ухожена и наполнена пряными ароматами и запахом готовящейся пищи. Она обставлена как типичная кухня - со столами для приготовления пищи, набитыми кастрюлями и сковородками шкафами и стеллажами с посудой. Её наиболее примечательные особенности заключаются в следующем:

Кухонный персонал. Здесь готовят еду два **шипастых дьявола (barbed devils)** и они нападают на тех, кого не знают. Также на кухне присутствуют три **живых невидимых слуги** (см. приложение А) доставляющие приготовленную еду.

Плита. Центральную часть кухни занимает массивная железная плита с куполообразным кожухом заставленная кипящими котлами и шкворчащими сковородками.

Пневмотрубы. По одной из стен выстроились в ряд тринадцать медных пневмотруб, под ними - полка с пустыми медными контейнерами.

Дьяволы выполняют свои обязанности спустя рукава, обычно недоваривая или переваривая пищу. Несмотря на свое недовольство, они поддерживают на кухне чистоту и порядок, как и подобает их аккуратной натуре. У живых невидимых слуг нет никакой другой задачи, кроме доставки еды.

Печь питается магией с Элементального Плана Огня, выделяя при этом много тепла. Любое существо коснувшееся плиты или начинающее свой ход в контакте с ней, получает 5 (1к10) огненного урона.

Пневмотрубопровод. Трубы соединяются с различными другими местами в Сердце Двеомера и используются для приема заказов на питание (еда через трубы не отправляется). Слева направо рядом с трубами подписаны их пункты назначения: "Бурная" (зона 8a), "Стремительная" (зона 8b), "Карстис" (зона 8c), "Ярек" (зона 8d), "Спайт" (зона 11a), "Скрианна" (зона 11b), "не занято" (зона 11c), "Цефалосск" (зона 11d), "Элан" (зона 11e), "Нилас" (зона 11f), "Руководитель академии" (зона 15a), "Червоточина" (зона 23c) и "Лекторская" (зона 42).

27b. Посудомойка

В помещении полные мыльной воды раковины, полки с посудой и кухонными принадлежностями, а также полками с влажными полотенцами. Если тифлинг-**маг** Стремительная (см. "Рогатые Сестры") не была встречена ранее в другом месте, то она моет здесь посуду в наказание за угрозы приглашенному лектору.

Стремительная не имеет права покинуть помещение, пока её не отпустит руководитель академии, и она не собирается отсюда уходить, чтобы не получить ещё большее наказание. Если персонажи подходят к ней с дружескими намерениями, Стремительная рекомендует им поговорить со своей сестрой, находящейся в Зале Заклинаний (зона 17).

27c. Кладовка

В комнате хранятся наполненные продовольствием ящики, бочки и мешки.

28. ЕЩЕ ОДНИ СТАТУИ ХАЛАСТЕРА

Помещение идентично зоне 24, с добавлением в виде иллюзорной стены на западе.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, наложенное на западную стену, покажет, что стену окружает аура магии иллюзии. Она нематериальна, и существа и объекты могут пройти прямо сквозь неё. Иллюзорная стена может быть удалена с помощью успешного заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

29. СТАРЫЕ КНИГИ

Свет. Прикрепленные к потолку на высоте 15 футов железными цепями фонари, расположены на расстоянии 20 футов друг от друга и светятся от наложенного на них постоянно действующего заклинания *вечный огонь [continual flame]*.

Книжные полки. В стенах коридора высечены пятиярусные книжные полки набитые старыми фолиантами в кожаных переплетах.

Иллюзорные фрески. В северной части восточной стены находится фреска шириной в 20 футов и высотой 8 футов. Аналогичная фреска украшает середину западной стены. Эти стены и фрески на них являются скрывающими проходы иллюзиями в зоны 28 и 32. За иллюзорной стеной на западе прячутся четыре видоизмененных доспеха ужаса (каждый отмечен литерой "H" на карте 9).

Ни одна из хранящихся здесь книг не представляет ценности, а многие настолько стары, что разваливаются при открытии. Большинство из них - это написанные мудрецами и учеными прошлого учебники о восьми школах тайной магии с рукописными пометками на полях и надписями от предыдущих владельцев.

Фреска на восточной стене изображает парящую, над превращенным в пыль метеоритами городом, башню чародея. На фреске западной стены - Халастер, торжествующе скачущий на спине синего драколича. Стены и их фрески - это нематериальная иллюзия. Существа могут проходить прямо через них, и иллюзорная стена может быть удалена с помощью успешного заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

"Ужасы Халастера"

Халастер создал по своему подобию четыре металлических конструкта, снабдив их металлическими шлемами, смоделированными по образу его лица, стальными посохами и мантиями, сделанными из сочлененных, накладывающихся друг на друга металлических пластин. "Ужасы Халастера" нападают на любого, кого не сопровождает Безумный Маг или похожее на него существо.

Конструкты - это **доспехи ужаса (helmed horrors)**, вооруженные металлическими посохами. У них иммунитет к заклинаниям *конус холода [cone of cold], огненный шар [fireball]* и *распад [disintegrate]*. В свой ход, Ужас Халастера может действием совершать две атаки своим посохом, наносящим 8 (1к8 + 4) дробящего урона при попадании.

30. СТОЛОВАЯ

Челядь. Шесть **живых невидимых слуг** (см. приложение A) незаметно стоят по периметру помещения.

Убранство. Каменный стол длиной в 20 футов и шириной в 5 футов, уставленный столовыми приборами и двенадцать высоких деревянных стульев вокруг него.

Свет. Над столом подвешены два фонаря с наложенными на них постоянно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*.

Гобелен. На покрывающем северную стену старом потёртом гобелене изображены семь стоящих в ряд волшебников. (Гобелен скрывает проход, ведущий в зону 31.)

Задача невидимых слуг состоит в том, чтобы накрывать стол и убирать с него объедки. Они приносят еду от шипастых дьяволов с кухни (зона 27a) всякий раз, когда кто-то садится за стол. Слуги ни на кого не нападают и не имеют ценности в очках опыта.

На гобелене изображены первые семь учеников Халастера: три женщины в мантиях (Арктурия, Джессира Кестелхарп и Марамбра Ночная Сталь), трое мужчин в мантиях (Нестер, Рантантар и Тробриand) и мужчина в доспехах (Муирал) в центре. Их имена вышиты на гобелене под ними. Любой персонаж, преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (История), распознает эти личности как легендарных Семерых.

Если его поджечь, то горящий гобелен производит ядовитый зеленый дым, превращающийся в **ифрита (efreeti)** и атакующего всех существ в помещении. После чего ифрит остается в комнате, пока его не освободит Халастер.

31. СЕКРЕТАРЬ ХАЛАСТЕРА

К полу в пустой комнате прикован **нотик**. Цепь нотика достаточно коротка, чтобы помешать существу добраться до дверей, но достаточно длинна, чтобы позволить ему атаковать всех входящих в помещение. Цепь может быть разорвана ударом магического или адамантинового оружия или же с успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика).

На голову нотика прикреплено похожее на хрустальный шлем приспособление с кожаными ремнями, медными катушками и мигающими стеклянными диодами издающими жужжащие звуки. Халастер наложил на нотика заклинание *обет [geas]*, чтобы помешать ему снять шлем.

Пока нотик носит свой причудливый шлем, все заклинания *послание [sending]* имеющие адресатом Халастера Черного Плаща вместо него принимаются нотиком (см. "Заклинания Послания"). Любое другое существо надев шлем, становится новым получателем этих сообщений. Халастер получает в среднем одно заклинание послание в час. Большинство из них - от отчаявшихся, обезумевших магов, желающих стать его учениками. Также достаточно часты послания с вульгарными насмешками со стороны авантюристов.

Сокровище. Если слово "зандерброк" (на языке Дварфов - "тайная сокровищница") произносится вслух в этой комнате, на полу в северо-западном углу материализуется небольшой каменный сундучок. Сундук открыт и в нём 750 зм и три *зелья большого исцеления (potions of greater healing)*. (см. уровень 6, зона 39c, смысл применения слова "зандерброк.")

32. ОБШИТЫЙ СТАЛЬЮ КОРИДОР

Стены 10-футового высотой коридора покрыты 10-футовыми квадратными стальными панелями, сделанными из мечей и щитов, сплавленных вместе с помощью магии. Неясные очертания предметов все еще видны в переливающихся стальных отблесках.

33. КЛАСС ШКОЛЫ ИЛЛЮЗИЙ

Мощная магия школы иллюзии превратила неосвещенную 20-футовую высотой комнату во внутренний, освещаемый теплым полуденным солнцем, двор виллы дворянина Глубоководья со следующими особенностями:

Обстановка. Белые мраморные скамейки окружают центральный фонтан со статуей сахуагина с трезубцем в его центре.

Флора и фауна. По стенам ползут побеги плюща, вокруг порхают птички приземляясь на каменные уступы фонтана.

Тифлинг. Рядом с фонтаном в золотой мантии стоит мужчина тифлинг-маг с длинными рогами. (Его фигура, как и ее окружение - иллюзорно.)

Тифлинг представляется как Профессор Вымыслов и приглашает вновь прибывших расположиться поудобнее на окружающих фонтан скамьях. Затем он в довольно исчерпывающей и энциклопедической манере начинает рассказывать длинные истории о знаменитых иллюзионистах и их искусстве. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17) с целью в виде профессора заканчивает действие иллюзии. Первое из существ, попробовавшее развеять иллюзию Профессора Вымыслова и потерпевшее неудачу, становится целью заклинания *воображаемый убийца [phantasmal killer]* (Сл спасброска 22) и инструктор тифлинг для него мгновенно превращается в худший из кошмаров цели; тем временем для остальных он спокойно продолжает: "Итак, на чем я остановился?"

Иллюзорные объекты и живая природа кажутся реальными для всех чувств. Иллюзия виллы, фонтана, солнечного света и дикой природы может быть прервана успешным применением заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19). В первый раз, когда попытка рассеять иллюзию терпит неудачу, все существа в комнате становятся целью заклинания *смертный ужас [weird]* (Сл спасброска 22) так как окружающая среда для каждого из них в отдельности трансформируется в их худшие кошмары.

34. КЛАСС ШКОЛЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Свет. Помещение с потолками на высоте 20 футов освещено постоянно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенными на настенные канделябры, расположенные на расстоянии 15 футов друг от друга. Каждую минуту пламя меняет свой цвет.

Круг. Внутри круга с диаметром в 20 футов на полу нарисован треугольник. В центре треугольника стоит золотая статуя мальчика человека с поднятыми в знак победы руками. (Статуя - это преобразованная магией **виверна**.)

Железная клетка. Клеть площадью в 10 футов и высотой 15 футов пустая, большая дверца распахнута настежь. (Дверца клетки не имеет замка, так как волшебники закрывают её используя заклинание *волшебный замок [arcane lock]*.)

Спайт использовал заклинание *истинное превращение [true polymorph]*, чтобы превратить виверну в золотую статую самого себя. Уже встречавшие Спайта персонажи, заметят сходство с ним статуи. Статуя не опознаётся как магическая, но если её удалить из круга, то это приведёт к прекращению эффекта истинного превращения и она, превратившись обратно в виверну, атакует.

Тауматургический Круг

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг знаков на полу. Любой изучивший круг персонаж, с успешной проверкой Сл 20 Интеллекта (Магия) может определить его свойства. Проверка проводится с преимуществом, если персонаж является волшебником школы преобразования.

Когда существо или объект под действием заклинания преобразования полностью находится внутри круга, действие этого заклинания не заканчивается до тех пор, пока круг не будет разорван или пока цель заклинания не будет из него удалена. Существо под действием заклинания преобразования физически поймано в ловушку в круге и не может выйти из него самостоятельно, пока действует эффект заклинания.

35. КЛАСС ШКОЛЫ НЕКРОМАНТИИ

Жуткое убранство. На стенах и потолке куполообразного помещения высотой в 25 футов размещены в виде наводящей ужас декорации сотни скелетов различных гуманоидов.

Круг. На полу начертан магический круг диаметром в 20 футов со светящимися тусклым фиолетовым светом рунами. Семь завернутых в мешковину человеческих трупов сложены в центре круга.

Нестер. Рядом с кругом парит череп с фиолетовыми искорками света в глазницах и двумя висящими под ним скелетообразными руками, одна из которых сжимает костяной кинжал. (Это всё что осталось от Нестера, одного из старейших учеников Халастера.)

Семь человеческих тел были доставлены из Порта Черепа для последующего превращения в зомби. В настоящий момент они мертвы и безвредны.

Круг Некромантии

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильную ауру магии некромантии вокруг круга. Изучивший круг персонаж, с успешной проверкой Сл 20 Интеллекта (Магия) может определить его свойства. Проверка проводится с преимуществом, если персонаж является волшебником школы некромантии.

Любой скелет или труп, оживленный внутри круга, становится нежитью с очками здоровья, равными его максимальным очкам здоровья. Кроме того, нежить получает преимущество при спасбросках против любого изгоняющего нежить эффекта.

Нестер

Попытки Нестера стать личем не увенчались успехом. Вместо того чтобы следовать предписанным методам, он изобрел свою собственную технику и испортил ритуальные заклинания. В итоге филактерия раскололась, а его тело и ум медленно разрушились. Парящий череп и висящие скелетообразные руки - всё что от него осталось; при этом они двигаются так, словно прикреплены к невидимому телу.

Нестер обучает студентов Сердца Двеомера искусству некромантии, но его знания стали фрагментарными а мышление рассеянным и невнимательным. Предположив, что искатели приключений - студенты, посланные изучать самое темное из магических искусств, он начинает читать им, часто повторяясь, при помощи телепатии лекцию про зомби. Нестер атакует любого, кто осмелится покинуть лекцию до ее окончания.

Нестер - **архимаг**, со следующими изменениями:

- Нестер - хаотично-злая нежить.
- Он понимает языки Драконов, Дварфов, Общий, Великанов, Терран и Ауран, но не может говорить. (Для общения он использует заклинание *ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]*.)
- Вместо заклинания полёт у него подготовлено заклинание восставший труп, заклинание *усыхание [blight]* вместо *изгнание [banishment]* и заклинание *ментальная связь Рэри [Rary's telepathic bond]* вместо *наблюдение [scrying]*. Он не нуждается в материальных компонентах для любого из подготовленных им заклинаний.
- Обладает темным зрением на расстоянии до 60 футов.

36. БИБЛИОТЕКА МАГИИ

Комната высотой в 10 футов заполнена рядами деревянных книжных полок высотой в 8 футов, на них сотни учебников по магии и пыльные книги заклинаний. Книги заклинаний содержат практически все известные магические заклинания 4-го уровня и ниже. Просматривающий в течение 1 часа книги персонаж, сможет найти нужное ему заклинание, выполнив успешную проверку Сл 10 + уровень заклинания Интеллекта (Расследование).

37. ПРОФЕССОР Д'ОНЕСУ

Парты. В северо-западной половине помещения полукругом расположены десять каменных парт, обращенных внутрь.

Шар в руке. В центре комнаты парящая призрачная рука держит серый кристаллический шар.

Сокровище

Шар - редкий чудесный предмет, называемый *сферой профессора (professor orb)*. Каждая такая *сфера профессора* имеет форму гладкой, твердой сферы весом в 5 фунтов из дымчато-серого кварца размером с грейпфрут. При ближайшем рассмотрении обнаруживаются два или более серебристого света прокола идущие глубоко внутрь сферы.

Сфера профессора обладает разумом и личностью ученого. Его мировоззрение определяется броском по таблице в разделе "Мировоззрение Разумных Магических Предметов" в главе 7 *Руководства Мастера*. В независимости от результата, у сферы Интеллект 18, а Мудрость и Харизма определяется броском 3к6 для каждой. Сфера говорит, читает и понимает четыре языка, нормально видит и слышит на расстоянии до 60 футов. В отличие от большинства разумных предметов, сфера не имеет персонализации и не может инициировать конфликт с владеющим им существом.

Сфера профессора обладает обширными знаниями по четырем узким академическим предметам. При выполнении проверки Интеллекта для того, чтобы вспомнить что-либо из любой своей области знаний, *сфера профессора* имеет бонус +9 к своему броску (включая модификатор Интеллекта).

В дополнение к знаниям, которыми она обладает, *сфера профессора* может применять неограниченное количество раз заговор *волшебная рука [mage hand]* для собственной транспортировки. Способность к заклинаниям у сферы основана на Интеллекте.

Профессор Д'Онесу. Обнаруженная в помещении сфера законно-нейтральна мировоззрением и представляется Профессором Д'Онесу. Показатель его Мудрости 11, Харизмы 6. Он говорит, читает и понимает языки Дварфов, Общий, Терран и Бездны. Когда профессор говорит, то составляет слова в длинные, кажущиеся бесконечными, предложения ужасно монотонным тоном. Он специализируется в следующих четырёх областях:

- История Подгорья (см. «История Подземелья»)
- Традиции и привычки щитовых дварфов
- Идентификация драгоценных камней
- Ксорны (согласно раздела *Бестиария*)

38. "ЛИШЬ ТОЛЬКО ВСТРЕТИЛ Я ДЕВУШКУ ПО ИМЕНИ СКРИАННА"

Барельефы. Стены коридора высечены в виде стволов деревьев. Сводчатый потолок высотой в 10 футов напоминает купол из засохших сучьев и веток.

Скрианна Сумеречная Тень. Когда персонажи впервые проходят по этому коридору, они сталкиваются со Скрианной Сумеречной Тенью, женщина, человек, **маг** (см. "Скрианна Сумеречная Тень"). Она покидает Учебный Зал (зона 39) и направляется в свою комнату (зона 11b), или наоборот. На верхушку ее посоха наложен заговор *свет [light]*, освещающий ей путь. **Щитостраж** Скрианны идёт в нескольких шагах позади нее. Рядом парит слуга-**грелл**, в щупальцах у него книга заклинаний Скрианны.

Если персонажей ведет по коридору руководитель академии, Скрианна пытается пройти сквозь их строй, чтобы подчеркнуть, что это они, а не она, должны уступить дорогу и разойтись в стороны. Когда при этом возникает конфликт, руководитель академии как можно быстрее прекращает его и говорит Скрианне, что теперь она ограничена пределами своей комнаты. Как только она выходит из поля зрения руководителя академии и персонажей, она забирает у грелла свою книгу заклинаний и возвращается, как и было приказано в свои апартаменты, но сначала приказывает своему слуге греллу следить за группой и их действиями и докладывать всю информацию ей.

Если же персонажи идут без сопровождения, Скрианна восклицает: "Кто вы такие, во имя Девяти Адов?" Когда становится понятно, что персонажи не имеют отношения к Сердцу Двеомера, Скрианна нападает на них с безопасного расстояния, в то время как щитостраж и грелл нападают в ближнем бою.

Сокровище. Книга заклинаний Скрианны содержит все подготовленные ей заклинания.

39. УЧЕБНЫЙ ЗАЛ

Тишина. Постоянно действующее заклинание *тишина [silence]* блокирует любой шум в 20-футовым высотой помещении. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17) прекращает этот эффект.

Обстановка. В комнате аккуратными рядами стоят деревянные столы с удобными стульями, по углам расставлены мягкие кресла для чтения. В каждом столе ящик с чистым пергаментом, гусиными перьями и чернильницами.

Пневмотрубы. Из северной стены выходят тринадцать медных пневмотруб, под ними полка с пустыми медными контейнерами.

Пневомотрубопровод. Трубы соединяются с различными другими местами в Сердце Двеомера. Слева направо под ними отмечены их пункты назначения: "Бурная" (зона 8a), "Стремительная" (зона 8b), "Карстис" (зона 8c), "Ярек" (зона 8d), "Спайт" (зона 11a), "Скрианна" (зона 11b), "не занято" (зона 11c), "Цефалосск" (зона 11d), "Элан" (зона 11e), "Нилас" (зона 11f), "Халастер" (зона 15a)., "Червоточина" (зона 23c) и "Лекторская" (зона 42).

40. ПУСТАЯ КОМНАТА

В комнате прибрано, но в настоящее время она не используется. Потайная дверь в восточной стене ведет в пустой шкаф с другой потайной дверью в задней стенке.

41. ВНИЗ НА УРОВЕНЬ 10

Дыра в полу. В полу пробита гладкая каменная шахта площадью в 10 футов. (Шахта спускается на 10 футов и доходит до потолка в зоне 3b на уровне 10, прямо над огромным алтарем.)

Альковы. Шесть темных альковов тянутся вдоль стен. (В задней части одного из них есть потайная дверь, открывающаяся в шкаф с ещё одной потайной дверью, ведущей в зону 40.)

42 . ГОСТЕВЫЕ АПАРТАМЕНТЫ ЛЕКТОРОВ

Кабинет. Южная половина комнаты превращена в гостиную с письменным столом, креслом и парой мягких диванов стоящих на коврах. Рядом со столом из стены выходят три медные пневмотрубы, под ними полка с пустыми медными контейнерами.

Кровать. В северной части комнаты удобная кровать из красного дерева, ножки кровати украшены затейливой резьбой.

Секретная дверь. За висящей на стене картиной Халастера в деревянной раме высотой в 6 футов, потайная дверь ведущая в небольшую комнатку с каменной аркой в дальней от входа стене.

Пневмотрубопровод. Трубы соединяются с другими местами в Сердце Двеомера. Слева направо под ними отмечены их пункты назначения: "Кабинет руководителя академии" (зона 15a), "Кухня"(зона 27a) и "Учебный зал" (зона 39).

Арочные Врата на Уровень 7

Арка за потайной дверью - магические врата Халастера (см. "Врата"). Загадочная надпись на Общем языке по её стене гласит: "Что у товарища она одна, у сообщника аж целых две, а вот напарнику их не досталось?" Ответ - "буква О." Правила прохождения врат следующие:

- Если кто-то в пределах 30 футов от арки отвечает правильно вслух на загадку, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 22 на уровне 7, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

43. ПЫЛЬНЫЕ АЛЬКОВЫ

Пыльные ниши. Коридор состоит из шести запыленных альковов высотой в 10 футов, шириной 10 футов и глубиной 10 футов.

Яма-ловушка. В одном из средних альковов фальшпол прикрывает яму глубиной в 100 футов.

Яму можно обнаружить с помощью успешной проверки Сл 15 Мудрости (Восприятие), но только в том случае, если будет сметена покрывающая пол пыль. Существо, Вошедшее в нишу с фальшполом существо, проваливается сквозь него и падает на дно ямы, получая урон от падения. Существо может взобраться по грубым стенам ямы вверх с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика).

44. ЧЁРНЫЙ ВХОД В СЕРДЦЕ ДВЕОМЕРА

Юголоты. Два **меззолота** (обозначенные на карте 9 литерой "M") и **никалот** (обозначен литерой "M") скрываются за иллюзорными стенами на западе и востоке помещения.

Секретная дверь. Потайная дверь в западной стене ведет дальше в коридор. Следующие по этому коридору персонажи, выходят к каменной спускающейся на 40 футов лестнице и приходящей в зону 1 на уровне 10.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет истинную суть иллюзорных стен. Они нематериальны и существа и объекты могут проходить сквозь них. Каждая иллюзорная стена может быть развеяна с помощью успешного применения на неё заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

У юголотов приказ убивать любого, кто идёт без сопровождения преподавателей Сердце Двеомера (либо арканалота, либо ночной ведьмы).

45. УБЕЖИЩЕ ХАЛАСТЕРА

Помещения являются личными покоями Халастера на этом уровне, хотя самого Безумного Мага здесь нет.

45a. Спектральная Голова

Единственная дверь, ведущая в помещение, открывается внутрь на восточную сторону. В комнате плоский потолок на высоте 20 футов и в ней следующие особенности:

Статуи. Две 11-футовые статуи мужчин с головами слонов стоят в южных углах. Та, что ближе к южному выходу - **каменный голем (stone golem)**. Другая - просто обычная статуя.

Помост. Ступени помоста ведут к закрытой арочной двойной двери с вырезанными на ней вопящими дьявольскими ликами. Перед двойной дверью парит гигантская призрачная голова длиннобородого человека.

Двери с дьявольскими ликами заперты на девять скрытых замков, каждый из которых требует отдельного применения на него заклинания *открыть [knock]*. Обе створки двери также распахнутся, когда к одной или другой створки прикасается посеребренное оружие, или если кто-то стоя на помосте разговаривает на языке Инферно.

Призрачная голова - это не существо и не объект, а проявление волшебства. Она обладает темным и истинным зрением на расстоянии до 60 футов, но не может различить любое существо, защищенное заклинанием *необнаружимость [nondetection]* или подобной магией. Голова не может двигаться или быть перемещена из занимаемого ей пространства и ей нельзя нанести урон. Поскольку она нематериальна, другие существа могут находиться в занимаемом ей пространстве. Успешное применение на голову заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19), заставляет её исчезнуть на 1 минуту. Она также исчезает при попадании в антимагическое поле. Любая другая магия не имеет на нее никакого воздействия.

Когда голова замечает в комнате какое-либо существо, кроме настоящего Халастера, она кричит: "Ты не я!" После этого все находящиеся поблизости существа должны сделать бросок инициативы, включая каменного голема. Голова действует по инициативе 30 и продолжает действия по инициативе 15. Во время каждого хода головы все существа в комнате, кроме каменного голема, телекинетически поднимаются в воздух, а затем с силой падают на пол. Каждая цель получает 10 (3к6) дробящего урона и завершает ход лежа в занимаемым ей пространстве. (Хотя эффект телекинеза и является магическим, наносимый им урон таковым не является.) Голова прекращает свои атаки только после того, когда в помещении не останется больше существ, которых можно было бы подбросить.

После того как призрачная голова закричит, голем использует свой первый ход в бою для блокировки южного выхода, закрывая дверь и автоматически отпихивая более мелких существ со своего пути. Занимая пространство к северу от двери, голем препятствует ее открытию. Он остается неподвижным и атакует существ в пределах своей досягаемости, возвращаясь в исходное положение только тогда, когда в комнате не останется других существ.

45b. Кабинет Халастера

Письменный стол. В центре комнаты стоит сделанный из черного хрусталя стол, на нём оплавленные свечи и пустые чернильницы.

Кресло. К столу приставлено сделанное из такого же хрусталя черно кресло в подлокотнике которого лежит сверкающий черный драгоценный камень размером с кулак - камень управления смертельного слаада с уровня 8 (заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия это подтвердит).

В одном из ящиков стола лежит одна из многочисленных книг заклинаний Халастера - небольшой толщины книга с черной кожаной обложкой с выжженной на ней руной Халастера. Любое существо, кроме Халастера, открывшее книгу активирует старшую руну с целью на себя (см. "Старшие Руны"). Возьмите карту из колоды Старших Рун (см. приложение В) для определения появившийся руны.

Сокровище. Большая часть страниц из книги заклинаний вырваны. На немногих оставшихся страницах записаны следующие заклинания: *маскировка [disguise self], левитация [levitate], необнаружение [nondetection]* и *невидимый слуга [unseen servant]*.

46. ТЮРЕМНЫЙ БЛОК

Преподаватели и студенты Сердца Двеомера имеют право свободно использовать заключенных здесь существ в качестве испытуемых во время демонстраций и в экспериментах.

46a. Камеры

В коридоре с высотой в 10 футов находятся шесть тюремных камер с железными решетками, двери камер закрыты заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Преподаватели и студенты игнорирует запирающее двери заклинание и могут свободно их открывать. Остальным для открытия требуется успешная проверка Сл 25 Силы (Атлетика) или заклинание *открывание [knock]*.

В камерах нет никаких предметов мебели, кроме отхожего ведра. В средней камере в восточной части коридора похищенные из Владения Азрока (уровень 3, зона 21) Червоточиной три **гоблина**. Их прозвища - Задрыга, Потаскун и Злюка. Если их освободят, гоблины дождутся пока их спасители не заснут, затем ограбят их и сбегут. До этого момента они следуют за партией и стараются не перетруждаться.

46b. Окаменевший Волшебник

Статуя в центре комнаты - бывший студент, драконорожденный-маг, превращенный Халастером в камень заклинанием *исполнение желаний [wish]* более ста лет назад. Статуя стоит на каменном постаменте высотой в 2 фута и шириной 5 футов, на котором выгравировано на Общем: "Соблюдайте правила. Повинуйтесь своим наставникам. Не будьте такие как этот парень."

47. ДЬЯВОЛ НА СВОБОДЕ

Маг-призыватель Ярек вызвал костяного дьявола в зоне 48 и пообещал освободить его при условии, что тот убьет его заклятого врага, Скрианну Сумеречную Тень. Костяной дьявол согласился, но после того, как Ярек его отпустил, то немедленно убил мага. Однако сделка была заключена и теперь дьявол должен убить Скрианну, но установленные здесь обереги не дают дьяволу покинуть помещение, а установленная Халастером на всю территорию Подгорья защита, не позволяют ему покинуть план.

Перед смертью Ярек успел использовать заклинание *послание [sending]*, предупредив руководителя академии о вырвавшемся дьяволе. Если арканалот убеждает персонажей уничтожить дьявола в обмен на безопасный проход через Сердце Двеомера, он терпеливо ждет их в зоне 46b, пока они разбираются с дьяволом.

47a. Увы, Бедный Ярек

Осматривающие ведущие в помещение двери (отмечены звездочками на карте 9) персонажи, замечают тонкие серебряные узоры и руны нанесенные по кругу внешних дверных проёмов. Успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Магия) покажет, что руны вокруг дверей не позволяют дьяволам проходить через дверной проем. Удаление любой из рун разрушает наложенную на дверь магию и дьяволы смогут свободно покинуть помещение.

В комнате следующее:

Гобелен. На забрызганном кровью, висящем на западной стене гобелене, изображены десятки демонов и дьяволов сцепившихся в битве. (Потайная дверь, скрытая за гобеленом, открывается в зону 47c.)

Ярек. Мертвый человек мужского пола (Ярек) в окровавленных одеждах лежит на полу перед гобеленом.

Иллюзорная стена. В северной стене находится иллюзорная 20-футовая секция, скрывающая за собой зону 47b. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет чем на самом деле является стена. Она нематериальна и существа и объекты могут проходить сквозь неё. Иллюзорная стена разрушается успешным применением на неё заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 14).

Ярек полз по полу, прежде чем истёк кровью и умер. Персонажи могут проследовать по кровавому следу Ярека через иллюзорную стену в зону 47b, где ему дьявол нанёс смертельные раны. Осматривающий труп и успешно прошедший проверку Сл 10 Мудрости (Медицина) персонаж, может установить, что маг был несколько раз пронзен колющим оружием (гвизармой дьявола) и у него глубокая отравленная рана в груди (от костяного жала дьявола). Обыск тела не даст ничего ценного.

47b. Разборка с Костяным Дьяволом

Дьявол. За иллюзорной стеной пришедших поджидает **костяной дьявол (bone devil)**, вооруженный крючковатой гвизармой (смотрите сноску "Вариант: Копья Костяных Дьяволов" в разделе "Дьяволы" *Бестиария*).

Статуя. Ступени помоста ведут в каменный альков с облупленной и обветшалой статуей женщины-дроу сидящей верхом на гигантском ящере. Кончик хвоста ящера сломан и отсутствует. (Статуя обычная и лишена магии.)

Костяной дьявол неохотно вступает в схватку с хорошо вооруженной группой авантюристов, поскольку результат может противоречить его целям выживания и бегства. Если персонажи хотят освободить его из этого помещения, удалив защищающие выход серебряные руны, дьявол заключает с ними взаимовыгодное соглашение, но использует плохо сформулированный контракт в своих интересах. После того как он сбежит из помещения, дьявол пытается выследить и убить Скрианну Сумеречную Тень, таким образом выполняя обещания данные им покойному призывателю. Если персонажи убивают дьявола, он превращается в лужу вонючего ихора, оставляя после себя лишь свою гвизарму.

47c. Хранилище Академии

У южной стены семь железных сундуков, в которых хранятся средства Сердца Двеомера используемые для оплаты услуг приглашенных лекторов, покупки учебных принадлежностей и т. д. Сундуки сейчас пусты, у Халастера не было ни времени, ни желания их пополнять.

48. КЛАСС ШКОЛЫ ПРИЗЫВА

На полу комнаты высотой в 20 футов начертана большая пентаграмма. Осматривающий пентаграмму персонаж, должен преуспеть в проверке Сл 20 Интеллекта (Магия) чтобы узнать её свойства. Проверка выполняется с преимуществом, если персонаж волшебник Школы Призыва.

Любое магически призванное существо, которое появляется внутри пентаграммы, оказывается в ловушке пока призыватель не выпустит его или пока существо не получит урон, или же пока другое существо не войдёт в круг. Повреждение пентаграммы лишает её всех свойств, также выпуская любое существо, заточённое в ней.

49. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 14

Арка. Каменная арка с вырезанным в ней изображением открытой книги, встроена посреди юго-восточной стены.
Секретная Дверь. Потайная дверь открывается в пыльный коридор идущий на восток.

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Работают они следующим образом:

- Если держать открытую книгу стоя в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту. Книга рассыпается в пыль в момент открытия врат, даже если это книга заклинаний.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 25 на уровне 14, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Персонажи, оказавшиеся втянутыми в интриги академии, могут заключать перемирия с одними студентами, становясь врагами других. Потеря одного или более студентов мало влияет на повседневные дела Сердца Двеомера, так как преподаватели не имеют эмоциональной привязанности к учащимся. В течение 10 дней руководитель академии заменяет погибших студентов новоприбывшими и начинает их обучение.

Убийство арканалота приводит к тому, что мантия руководителя академии достаётся Червоточине, при поддержке её охранников големов из плоти. Если ночная ведьма тоже будет убита, то все остальные студенты начинают разборки друг с другом. Элан Танор'Тал объединяется с Цефалосском, чтобы бросить вызов Спайту, Нилас Джоуд пытается убить по очереди обеих Рогатых Сестер, а Скрианна Сумеречная Тень выжидает, чем закончатся конфликты, прежде чем преследовать выживших. Все оставшиеся после этого студенты собирают ценные вещи со своих павших сокурсников и сбегают из Сердца Двеомера.

Уровень РУКАВИЦА МУИРАЛА рассчитан на четырех персонажей 11-го уровня и преодолевшие трудности уровня персонажи должны получить достаточно опыта, чтобы пройти полпути к 12-му уровню. Прежде чем приступить к изучению Рукавицы Муирала, ознакомьтесь в *Бестиарии* с разделом "Эльфы: Дроу", так как темным эльфам уделяется много внимания на этом уровне Подгорья.

ЧТО ТУТ?

Муирал Деформированный, один из учеников Халастера, устроил на построенным дроу уровне свои личные охотничьи угодья после того, как темные эльфы были вынуждены давным-давно его покинуть. Области подземелья, находящиеся под контролем Муирала - лишь бледные тени их великолепия, пришедшие за эти годы в упадок и запустение.

Однако дроу недавно вернулись назад и приступили под предводительством жрицы Влонвель Авриндар к восстановлению уровня. Дом Авриндар и его союзники надеются основаться здесь на долгое время, установив форпост с отремонтированным храмом, посвященным Лолс. Силы дроу поддерживаются бандой троглодитов под командованием их отвратительного лидера Горзила.

МУИРАЛ ДЕФОРМИРОВАННЫЙ

Несмотря на то, что он был телохранителем Халастера, Муирал (см. приложение А) также изучал магию под руководством Безумного Мага. После того как он трансплантировал свой торс на тело гигантского скорпиона, Муирал перестал быть человеком.

Без помощи Халастера он не питает надежд отразить атаки дроу в одиночку и предпринимает все возможное для того, чтобы удержать под своей властью то, что у него осталось. Любое вторжение в его владения встречает смертельный по силе отпор.

Для определения места, где персонажи впервые столкнутся с Муиралом, бросьте к20 и сверьтесь со следующей таблицей:

к20	Местонахождение Муирала
1 - 5	Зона 3b
6 - 10	Зона 7b
11 - 20	Зона 11b

ДОМ АВРИНДАР

Дом Авриндар использует уровень Рукавица Муирала в качестве плацдарма для рейдов на другие уровни и в качестве базы, с которой можно начать атаки против дома Фрет, конкурирующего дома дроу, имеющего крепость на уровне 12.

Влонвель Авриндар

Влонвель контролирует зоны 13 - 30. Авантюристы, возможно, уже встречались с несколькими ее отпрысками: сыном Ранагаксом и дочерьми Т'риссой, Силкресс и Пелланонией на третьем уровне и Мелит на четвертом. Жрица - дипломат до мозга костей. Хотя она и взбешена присутствием искателей приключений в своей крепости, поначалу она будет относиться к ним приветливо, предлагая еду, питье, кров и безопасный проход. Взамен Влонвель потребует, чтобы они выследили и убили представляющего нежелательный отвлекающий фактор Муирала. Если они откажутся от её просьбы, Влонвель их убьёт.

Жрицу дроу нельзя застать без сопровождения ее приемной дочери Зресс Орлеззир и советницы йоклол, замаскированной под женщину-дроу Чализану. Для определения места, где персонажи впервые столкнутся с Влонвель и ее свитой, бросьте к20 и сверьтесь со следующей таблицей:

к20	Местонахождение Влонвель
1 - 5	Зона 25b
6 - 15	Зона 26
16 - 20	Зона 27a

Сокровище. Влонвель носит плетеные платиновые наручи (по 250 зм каждый) и кулон из обсидиана в виде паука, у которого при помощи магии дергаются лапы (50 зм). Этот амулет является также и священным символом Лолс.

Зресс Орлеззир

Беспощадная воительница из уничтоженного дома дроу, Зресс была удочерена Влонвель Авриндар и готова умереть на службе своей спасительницы. Влонвель доверяет Зресс больше чем собственным детям, благодаря чему приемная дочь всегда находится рядом с ней. При определении начального местонахождения Влонвель, Зресс будет ее сопровождать.

Если у вас есть книга *Том Морденкайнена о врагах*, используйте для Зресс статблок **дроу-капитана дома (drow house captain)** из этой книги. В противном случае, Зресс является дроу-**чемпионом** (см. приложение А), со следующими изменениями:

- Зресс - нейтрально-злая.
- У нее следующие расовые черты: Говорит на языках Эльфов и Подземном. Имеет преимущество в спасбросках от очарования и её невозможно магически усыпить. Темновидение на расстоянии до 120 футов. Может колдовать неограниченное количество раз *пляшущие огоньки [dancing lights]* и 1 раз в день - *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire]* и *левитация [levitate]* (только на себя). Её способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13). Находясь на солнечном свете, получает помеху при бросках атаки, а также при проверках Мудрости (Восприятие) основанных на зрении.

Сокровище. Зресс носит *мифриловые доспехи (mithral armor)* (латы). К ее плащу из паучьей пряжи прикреплен обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой дома Авриндар (25 зи).

Банда Горзила

У Влонвель на службе банда из двадцати троглодитов. Один из них - жирный, отвратительный тип по имени Горзил является их лидером. Последователь божества рептилий Лаогзеда, Горзил втайне надеется свергнуть Влонвель, захватить контроль над уровнем и превратить его в норы троглодитов. Однако его мечты намного превосходят его возможности.

Дроу обучили банду Горзила ношению доспехов и сражению на мечах. Все члены банды - **троглодиты**, со следующими изменениями:

- Каждый из троглодитов носит нагрудник (КД 14) и вооружен длинным мечом, который он использует вместо атаки когтями.
- Действием на своем ходу троглодит может сделать две атаки длинным мечом вместо атаки укусом и когтями. Он держит длинный меч двумя руками и наносит при попадании 7 (1к10 + 2) рубящего урона.
- Троглодиты понимают Подземный язык, но не говорят на нём.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Если Муирал остаётся жив после своей первой встречи с авантюристами, он начнет патрулировать зоны 1-5 и 7-12, ища признаки вторжения. Персонажи также могут столкнуться с небольшими группами **скелетов, зомби** и **упырей**, созданных Муиралом заклинаниями *восставший труп [animate dead]* и *сотворение нежити [create undead]* из трупов дроу. Эта

нежить не должна представлять большую угрозу для авантюристов высокого уровня, но они помогают усилить угрозу исходящую от Муирала.

Искатели приключений, исследующие зоны с 13 по 30, вероятно, столкнутся с одним или несколькими патрулями дроу, состоящих из 1к4 + 2 **дроу-элитных воинов** носящих знаки отличия дома Авриндар. Лидером такого патруля всегда является женщина-дроу, подчиняющая непосредственно Зрессе Орлеззир. Большинство патрулей дроу рвётся в бой; однако, если сражение оборачивается против них, они отступят в более укрепленное место.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 10. Скорее всего в Рукавицу Муирала авантюристы войдут по лестнице с уровня 9 (около зоны 1) или спустившись по шахте в зону 3b.

Рукавица Муирала обладает архитектурными особенностями, обычно присутствующими в крепостях дроу. Расположенные здесь коридоры шириной в 20 футов и высотой в 30 футов имеют сводчатые потолки, соединенные через равные промежутки и служащими контрфорсами и стропилами паутинообразными решетчатыми арками. Многие из этих "паутинных арок" треснули и обвалились. Осколки арок разбросаны по полу вместе с обломками вырезанных в виде пауков разбитых каменных жаровен. Также полы подземелья усыпаны костями убитых Муиралом незваных гостей.

Находящиеся на уровне двойные, высотой в 15 футов двери, покрыты резьбой с узорами из сколотой и потертой местами паутины.

1. РАЗБИТЫЕ ЗЕРКАЛА

От нижней части ведущей с 9-го уровня лестницы начинается коридор со следующими особенностями:

Побитые зеркала. Пол покрывают осколки от множества разбитых зеркал. (Их разбил Муирал в приступе ярости.)

Пустые оправы. Высокие прямоугольные каменные оправы развешаны по стенам. Похоже, что именно в этих пустых оправах и находились разбитые зеркала. (Стена за одной из таких оправ скрывает потайную дверь, ведущую в зону 2.)

Проходящие по коридорам персонажи, могут заметить краем глаза в зеркальных осколках мимолетные отображения Халастера вместо своих собственных - это один из безвредных местных эффектов логова Безумного Мага (см. "Логово Халастера").

2. ТАЙНЫЙ ПРОХОД

Пустые оправы. На стенах пустые оправы от зеркал, пол рядом с ними усеян зеркальными осколками (как и в зоне 1).

Скелет. В середине прохода стоит оживленный **скелет** дроу, одетый в рваный черный плащ. Одной руки у него нет, в другой он сжимает волшебную палочку (см. "Сокровище")

Скелет оказался заперт в этом проходе как в ловушке, после того, как его оживил Муирал. На каждом своём ходу скелет угрожающе направляет волшебную палочку на непрошеных гостей, но ничего не может с ней сделать, так как у него нет заклинаний, и он не может говорить. Лишенный оружия, скелет имеет рейтинг опасности 0 и стоит 0 опыта.

Сокровище. В руке у скелета - *волшебная палочка боевого мага +1 (+1 wand of the war mage)*.

3. НАСЕЛЕННЫЙ ПРИЗРАКАМИ ХРАМ ЛОЛС

В храме Королевы Пауков сводчатые, затянутые паутинами, потолки высотой в 30 футов. Муирал нередко посещает храм, наслаждаясь причитаниями трех жриц дроу, потерявших покровительство Лолс и ставшими баньши.

Если **Муирал** (см. приложение А) находится здесь и замечает приближение персонажей, то он колдует на себя *высшую невидимость [greater invisibility]* и замирает между статуями в зоне 3a. Когда первый из персонажей входит в помещение, Муирал колдуя заклинание *силовая стена [wall of force]* становится при этом видимым и устанавливает барьер, отрезающий персонажа от остальной части партии и навязывает ему дуэль один на один. В случае уничтожения стены или когда он начинает проигрывать бой, Муирал колдует на одну из статуй Лолс в зоне 3a или на обе паукообразные жаровни в зоне 3b заклинание *оживление вещей [animate objects]*.

Муирал следит за тем, чтобы не приближаться к баньши на расстояние ближе 30 футов, для того чтобы избежать их скорбного вопля. У него иммунитет к их ужасному облику, поскольку он видел их уже много раз.

3a. Входной Притвор

Две 20-футовые высотой статуи Лолс охраняют вход в храм. Каждая статуя - это Огромного размера объект, на который можно взобраться с помощью успешной проверки Сл 10 Силы (Атлетика).

Западная статуя. Изображает Лолс в ее чудовищной форме - с верхней частью тела от женщины-дроу и нижней частью от жирного паука. Из поднятых рук статуи вылетают каменные паутины, веером расходящиеся по потолку.

Восточная статуя. Изображает Лолс в облике дроу целующей свою плётку, по её телу ползают каменные пауки.

Трибуна Влонвель

С паучьего трона в зоне 25b существо может отправлять сообщения, эхом раздающиеся в каждом помещении и коридорах Рукавицы Муирала. Жрица дроу Влонвель использует это устройство для вещания своей пропаганды, обращения в веру, вызова подчиненных, наведения порядка в войсках и насмешек над незваными гостями. Когда персонажи проходят через Рукавицу Муирала, они услышат, как одно или несколько таких обращений Влонвель эхом разносятся по подземелью. Слова произносятся на языке Эльфов и некоторые из них выглядят так:

• «Королева Пауков благоволит Дому Авриндар! Битва за то, чтобы перехватить власть у Дома Фрет над нижними коридорами, приносит победу за победой. Мы захватили ключевые позиции, ранее занимаемые нашим врагом. Поражение Дома Фрет неизбежно. Хвала Лолс!»

• «Гелгос Аргонре и Дживан Крон'тэйн заслуживают похвалы за поимку шпиона Дома Фрет. Их ждёт вознаграждение. Хвала Лолс!»

• «Королева Пауков с нами. Мы все ее дети. Хвала Лолс!»

• «Минарра. Немедленно явись в храм».

• «Шестой патруль, доложите капитану Зресс о выполненной задаче».

• «Не обращайте внимания на лживые сообщения о нападениях на нашу крепость наверху. Наши войска под командованием Т'риссы Авриндар захватили Стромкулдур. Порт Черепа быстро станет следующим. Хвала Лолс!»

3b. Храмовый Неф

Алтарь. На возвышении находится высеченный в виде прямоугольной паутинной массы из бледно-серого камня алтарь. Три дроу-**баньши (banshees)** стоят на коленях перед алтарем, плача и вознося молитвы своей демонической богине. (Над алтарем на высоте 25 футов, в потолке начинается идущая вверх шахта площадью в 10 футов и поднимающаяся на 10 футов до уровня 9 в зону 41.)

Жаровни. Пурпурные языки пламени вырываются из каменных жаровен, похожих на гигантских пауков. (Языки пламени, питающиеся газом выходящим из отверстий в полу, ярко освещают помещение в радиусе 15 футов от себя и тускло еще на 15 футов.)

Трупы. Баньши недавно прикончили пару авантюристов, оставив их трупы гнить в квадратах, отмеченных литерой X на карте 10.

Харинидия, Грацтрэ и Т'риизлин были жрицами, которых Лолс превратила в баньши из-за своего тщеславия. Если их молитвы будут прерваны, они атакуют используя свои истощающие жизнь вопли следующим образом:

- Харинидия испускает вопль в свой первый ход в бою.
- Грацтрэ вопит после получения в первый раз в бою урона.
- Вопль Т'риизлин раздаётся после того, как одна из баньши будет уничтожена.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии вызова вокруг имеющего 30 футов в длину, 15 футов в ширину и 3 фута в высоту алтаря. По всей поверхности паутинного алтаря есть разрывы аналогичные обычной паутине. Когда существо касается алтаря в первый раз, из него магическим образом выползают восемь **роев насекомых (пауков)**. Пауки быстро расползаются по алтарю и нападают на всех существ в радиусе 5 футов от него, преследуя при этом убегающую добычу. Если их оставить в покое, через 1 час пауки заползают обратно в алтарь и исчезают, после чего ловушка перезагружается.

Во время своего последнего визита в неф Муирал забрал все ценные вещи с трупов погибших искателей приключений. Осматривающие трупы персонажи обнаружат следующее:

- Труп на севере (это Кравос, тифлинг-вор) одет в кожаные доспехи и сжимает короткий меч. Некротическая энергия разлагающих касаний баньши высушила его плоть.
- Труп на юге (это Зундра Дочь Подземья, дварф-варвар) одет в доспехи из шкур, рядом лежит секира. Лицо застыло в вопле ужаса.

Если персонаж накладывает на труп заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead]* и спрашивает его про Подгорье, труп делится секретом, определяемым картой из Колоды Тайн (см. приложение C).

4. ЛАБОРАТОРИЯ МУИРАЛА

В этом углу комплекса Муирал проводит свои магические эксперименты.

4a. Трансляция

Если Влонвель жива, то когда персонажи впервые входят в помещение, они услышат ее голос (см. "Трибуна Влонвельв").

4b. Лаборатория

Кости. В углах комнаты лежат груды костей каких-то существ (остатки неудачных экспериментов Муирала). Под ними прячутся восемь **упырей**, по два в каждой куче.

Оборудование. Ржавые хирургические инструменты и иссохший набор для алхимии (уже не действующий) разложены по пяти деревянным столам в центре помещения.

Зеркало. В центре северной стены висит высокое овальное зеркало в резной каменной раме.

Пневмотруба. По западной стене проложена медная труба, уходящая в потолок. Под ней на полу лежит медный контейнер.

Муирал сделал упырей из трупов авантюристов и дроу. Упыри вылезают и атакуют, если кто-либо, кроме Муирала начинает обыскивать помещение.

Пневмотруба на западной стене, соединяется с системой труб (см. "Пневмотрубопровод") и позволяет отправлять послания в медных контейнерах в зону 15a на уровне 9. В лежащем на полу контейнере находится послание адресованное Муиралу и подписанное буквой "X". Написанное на свернутом листе пергамента, оно содержит приглашение для Муирала посетить Сердце Двеомера (уровень 9) в качестве лектора.

Зеркальные Врата на Уровень 6.

Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата"). На каменной раме вырезаны десятки лишенных век глаз и фраза на Общем языке: "Врата не прячутся от тех, кого они не видят." Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, когда прямо перед зеркалом стоит невидимое существо.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 16 на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

5. ПОЛУРАЗРУШЕННЫЕ КОМНАТЫ

В комнатах с просевшими полами потолки и стены покрыты порванными и отслаивающимися обоями.

5a. Обеденный Зал

Обстановка. С запада на восток стоят три 20-футовых в длину стола, вырезанных из черного камня. Вокруг каждого стола около дюжины вылитых из железа стульев, украшенных паутиной и паучьими узорами.

Разбитый шкаф. У северной стены, рядом с двойной дверью в зону 5b, груда обломков, когда-то бывшая богато украшенным шкафом из черного дерева.

Сокровище. Обыскивающие остатки разбитого шкафа персонажи, находят пятьдесят потускневших от времени предметов столового серебра. Если их почистить, то каждый из предметов можно продать за 1 зм.

5b. Кухня

Парящие предметы. Три обшарпанных деревянных разделочных стола, ржавые столовые приборы, осколки от нескольких деревянных шкафов и очень крепкая метла парят в помещении, словно находясь в невесомости.

Камин. В стену на западе встроен огромный каменный камин.

Колодец. В алькове северной стены открытый колодец диаметром в 12 футов. (Колодезная шахта спускается на 90 футов к подземному ручью, через который нельзя получить доступ к другим локациям Подгорья.)

Из-за когда-то сотворенного в помещении волшебства все кухонные принадлежности взлетели и врезались друг в друга. Уцелевшие предметы продолжают парить в воздухе, даже если их вынести из комнаты. Для их перемещения почти не требуется усилий, и они опускаются на пол под нагрузкой в 1 фунт или более. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17) с целью на парящий объект, прекратит действующий на него магический эффект и предмет упадёт на пол.

Шириной в 5 футов дымоход камина поднимается вертикально на 30 футов и резко заканчивается, так как далее дымоход давным-давно был разрушен.

Колодезная шахта оборудована скобами и для спуска вниз по ним без магии и соответствующего снаряжения требуется успешная проверка Сл 10 Силы (Атлетика).

5c. Кладовая

Шкафчики. У стен три высоких шкафчика из темного дерева со стеклянными дверцами с гравировкой в виде паутины.

Стол. Стоящий в центре каменный стол завален снаряжением авантюристов.

Сундук. Под столом - запертый на медный замок деревянный сундук.

Из разложенного на столе снаряжения можно собрать один набор взломщика и один набор путешественника без пайков.

Сокровище. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии ограждения вокруг сундука, представляющего из себя обычный чудесный предмет - *сундук консервации (chest of preserving)*. Он обладает

следующими магическими свойствами: продукты и другие скоропортящиеся товары находясь внутри него не подлежат временным изменениям и не разлагаются. Длина сундука - 2 1\2 фута, ширина - 1 1\2 фута и в высоту, вместе с крышкой в виде половинки от бочки - 1 фут. Его вес - 25 фунтов. Ключ от сундука находится у Муирала. Замок можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Разрушение замка или любой другой части сундука лишает его магических свойств.

В различных отделениях сундука хранятся пять колб с алхимическим огнем, а также следующие материальные компоненты (для указанных заклинаний): флакон с кровью, узкий кусок плоти и щепотка костной пыли (*восставший труп [(animate dead]*); глиняные горшки с могильной землёй и с солоноватой водой, три чёрных оникса по 150 зм каждый (*сотворение нежити [create undead]*); щепка гнилушки (*пляшущие огоньки [dancing lights]*); мешочки с известью и с землёй, колба с водой (*окаменение [flesh to stone]*); клочок волчьего меха и жезл из стекла (*молния [lightning bolt]*); кокон гусеницы (*превращение [polymorph]*); мешочки с тальком и толчёным серебром (*видеть невидимое [see invisibility]*); пузырек с битумом и живой паук (*паук [spider climb]*); мешочек с порошком толчёного драгоценного камня (*силовая стена [wall of force]*).

6. ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЕ СТАТУИ

Каждая из зон скрыта за потайной дверью. Приблизившие на расстояние 20 футов к любой из потайных дверей персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше, услышат из-за нее шепчущий на языке Эльфов голос: "Сюда."

За каждой потайной дверью находится пыльный тупичок с 10-футовой статуей дроу. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что статуи окутаны аурой магии вызова. Статуя - Большого размера объект с КД 17, 60 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону.

Любое коснувшееся статуи в зоне 6a существо, кроме Муирала, вместе со всем что оно носит или несёт мгновенно телепортируется в незанятое пространство рядом со статуей в зоне 6b, и наоборот. (Влонвель Авриндар инициировала изменивший магию статуй ритуал таким образом, чтобы Муирал не мог воспользоваться телепортацией.)

Статуи изображают влюбленных дроу из соперничающих домов. Их души привязаны к статуям и не могут общаться друг с другом на Материальном Плане. Разрушение статуи изгоняет ее душу в Бездну и только после уничтожения обеих статуй, эти злые души смогут, наконец, воссоединиться в своей демонической загробной жизни.

Находясь в ловушке своих статуй, души невидимы и никак не могут повлиять на окружающую обстановку. Хотя они и не могут помешать кому-либо использовать статуи для телепортации, каждая из душ просит персонажей на языке Эльфов передать другой послание своей любви. Персонажи не получают за это никаких наград и не обязаны прислушиваться к пожеланиям статуй.

6a. Статуя Зирксианы

Зирксиан Вандри изображена как хмурая, одетая в платье с пауками женщина-дроу держащая в руках плётку. Ее душа бушует по поводу смерти своего возлюбленного и слова её резки и полны ненависти.

6b. Статуя Дран'ла

Статуя Дран'ла Кенафина изображает красивого мужчину-дроу в паутинной мантии со сжатыми кулаками и струящимися по его лицу слезами. Душа Дран'ла оплакивает потерю своей возлюбленной и его слова наполнены мрачной печалью.

7. ЗАЛЫ СЕЛВЕТАРМА

Меньшее божество Селветарм служит Лолс. Также известный как Паук-Который-Ждет, Селветарм почитаем дроу за его боевую доблесть и жажду крови. Эти помещения комплекса посвящены ему.

7a. Брусчатка из Черепов

Пол 20-футового в высоту вестибюля утонул на несколько дюймов под наваленными от стены до стены пожелтевшими и хрупкими от времени черепами гуманоидов. На первый взгляд они кажутся похожими на обычные булыжники и представляет собой труднопроходимую местность, так как черепа смещаются и разваливаются под ногами.

7b. Покои Паука-Который-Ждёт

Скульптура на потолке. В помещении сводчатый потолок высотой в 40 футов. К потолку прилеплен висящий вверх ногами каменный паук диаметром в 20 футов, напоминающий гигантского тарантула.

Окаменевшие дроу. Восемь реалистичных статуй воинов дроу (четыре мужчины и четыре женщины) расположены по окружности зала. (Статуи - это восемь **дроу**, превращенных в камень магией Муирала.)

Если **Муирал** (см. приложение А) находится здесь, он скрывается в пространстве между скульптурой паука и потолком, примерно в 30 футах над полом. Обнаружив незваных гостей, он колдует *оживление вещей [animate objects]* на пять

статуй дроу и приказывает им атаковать, оставаясь над гигантской скульптурой паука. Если ожившие статуи дроу будут уничтожены, Муирал колдует заклинание *силовая стена [wall of force]*, пытаясь отделить ею от остальных одного из персонажей, после чего спускается и нападает на свою одинокую добычу.

Разрушение пяти лап скульптуры паука приводит к тому, что она отрывается от потолка и падает на пол. Каждая лапа имеет КД 17, 25 очков прочности, сопротивление к урону кислотой, холодом и огнём, иммунитет к яду и психическому урону и иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического и не адамантинового оружия. Любое находящееся под скульптурой существо в момент её падения, должно сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 66 (12к10) дробящего урона при неудаче и половину урона при успехе.

Наложение заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магии на окаменевшего дроу восстанавливает его плоть, если конечно статуя не была разрушена. Возвращенные таким образом к жизни дроу, имеют две цели: убить Муирала и доложить об этом своему командиру - Зресс Орлеззир. Имена мужчин - Дхуурах, Джартлаб, Кунмоурн и Селдакс, женщин - Низанна, Резлирр, Шинлу и Зильрисс.

8. СУДЬБА КУЛАКОВ ФАЛКИРА

Чуть больше года назад банда Кулаки Фалкира состоящая из четверых дварфов-авантюристов, проникла сюда в Подгорье и здесь их убил Муирал. Комната, где они встретили свою участь, имеет следующие особенности:

Мусор. Ранее помещение использовалось в качестве стрельбища, о чем свидетельствуют обломки нескольких мишеней для лучников.

Зеркало. На северной стене - высокое овальное зеркало в резной каменной раме. Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата").

Останки дварфов. Перед зеркалом полукругом лежат сильно истлевшие трупы четырех дварфов. Большая часть их доспехов и оружия повреждена и не подлежит восстановлению.

Фалкир Камнекулак и его банда погибли около зеркальных врат, которые могли бы стать путём к спасению, если бы у них была волшебная палочка для активации врат. Обыскивающие останки персонажи обнаружат некоторые ценности.

Сокровище. На трупе Фалкира Камнекулака одет стальной шлем в виде кабаньей головы. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет окружающую шлем слабую ауру магии преобразования. Шлем проклят и если его одеть, он не может быть снят, пока носящий шлем не умрет или пока на шлем не будет наложено заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или подобная магия. Любой носящий шлем гуманоид, получает следующую слабость (см. Персонализации в *Книге Игрока*) пока шлем не будет снят: "Я чрезвычайно упрям и всегда считаю что прав." (Данная слабость заменяет любую конфликтующую с ней слабость.)

Перед смертью Фалкир успел проглотить драгоценный камень под названием Паучий Глаз. Если персонажи вскроют грудную клетку трупа, они найдут камень там, где когда-то был желудок. Возвращение драгоценности Джороту Светлошлему в Глубоководье завершает его задание (см. "Паучий Глаз"), или же персонажи могут продать изумруд за 1000 зм.

Зеркальные Врата на Уровень 1

На каменной раме зеркала вырезано изображение человека-волшебника, размахивающего волшебной палочкой. Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, когда к зеркалу прикасается волшебная палочка, в которой есть хотя бы 1 заряд.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 26d на уровне 1, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

9. БОГИ-ПРИВРАТНИКИ

Здесь расположены святыни, посвященные божествам пантеона дроу. Сводчатые 20-футовые высотой потолки помещений скрываются под толстой паутиной.

9a. Старший Глаз

Большая часть помещения теряется в полусфере магической тьмы диаметром в 20 футов скрывающую за собой запертую двойную дверь на юге. Чернильная тьма не поддаётся ни свету, ни темному зрению. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 18) разгонит мрак на 1 минуту и станет видна 12-футовая статуя в центре комнаты.

Статуя волшебным образом бесшумно преображается каждую минуту, принимая одну за другой омерзительные формы. Когда она становится видима в первый раз, статуя выглядит как столб липкой грязи с выступающими из него безглазыми лицами и изогнутыми псевдоподиями. Следующие принимаемые статуей формы выглядят как безглазый гигант с крыльями и клешнями и вздымающаяся волна слизи, увенчанная клыкастыми ртами. Любое существо, узревшее

статую в любой из ее форм, должно преуспеть в спасброске Сл 14 Мудрости или будет находится под эффектом кратковременного безумия (определяется броском по таблице Кратковременное Безумие в главе 8 *Руководства Мастера*). Вне зависимости от результата спасброска, статуя не сможет повлиять ещё раз на существо.

Также узревший статую персонаж, может с помощью успешной проверки Сл 15 Интеллекта (Религия) понять, что она посвящена божеству пантеона дроу Гонадору, покровителю слизней и всего, что находится под землей.

Запертая двойная дверь. Двери на юге от статуи закрыты и открыть силой их невозможно. Они также иммунны к любому урону. Открыть их можно при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Двери также распахнутся, если их коснётся существо страдающее какой-либо формой кратковременного, длительного или бессрочного безумия или существо находящееся под эффектом от заклинаний *смятение [confusion], корона безумия [crown of madness]* или от других заклинаний с подобным эффектом. Двери остаются открытыми, пока кто-то или что-то их не закроет.

9b. Лорд под Маской

Пришедшие в это помещение со своим источником света персонажи, заметят, что создаваемые их светом тени, как будто живут своей собственной жизнью - жуткий, но безвредный магический эффект. На каменном, высотой в 2 фута, пьедестале перед запертой двойной дверью стоит шестифутовая статуя мужчины-дроу в маске на глазах, жестокой улыбкой и прячущий в руке за спиной короткий меч.

Статуя посвящена божеству пантеона дроу Ваэрону, покровителю воров. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж вспомнит, что Ваэрону поклоняются в основном мужчины-дроу. Статую нельзя преобразовать, повредить и сбить с пьедестала.

Когда существо передвигается в пределах досягаемости статуи, она оживает и атакует существо своим коротким мечом не подлежащим промаху ударом нанося 3 (1к6) урона. После того как статуя ранит своим мечом существо, она возвращается в изначально неодушевленное состояние до тех пор, пока не будет сактивирована заново.

Запертая двойная дверь. Измазанные кровью двери на юге от статуи закрыты и открыть силой их невозможно. Они также иммунны к любому урону. Открыть их можно при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии, а также если запятнать кровью одну либо другую половину дверей. Двери остаются открытыми, пока кто-то или что-то их не закроет.

9c. Темная Дева

Волшебный лунный луч падает с потолка на шестифутовую статую обнаженной женщины-дроу с распущенными волосами, застывшей в пируэте с вытянутыми руками и чуть согнутыми кистями, как будто в них что-то должно было находиться. Статуя установлена на каменном постаменте высотой в 2 фута.

Лунный луч подобен создаваемому заклинанием *лунный луч [moonbeam]* и освещает площадь в 10-футов занимаемую статуей. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 16) убирает лунный луч на 24 часа.

Статуя посвящена божеству пантеона дроу Эйлистри, покровительнице красоты, песен и охоты. Ненавидимая в обществе дроу, Темная Дева осталась без поклонников и в Подгорье. Статую нельзя преобразовать, повредить и сбить с пьедестала.

Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж, вспомнит, что Эйлистри отдавала предпочтение мечам. Если попытаться вложить в руки статуи меч, то её кисти сожмутся вокруг его рукояти. (Статуя не откликается на иллюзорное или духовное оружие.) Затем статуя начинает танцевать на своём пьедестале в течение 1 минуты и в конце танца направляет меч на запертые двери к югу, заставляя их открыться. После того как двери распахнутся, статуя возвращается в свою изначальную позу, хватка рук на мече ослабевает и оружие падает на пол.

Запертая двойная дверь. Двери на юге от статуи закрыты и открыть силой их невозможно. Они также иммунны к любому урону. Открыть их можно при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Двери также распахиваются, когда на них направляет свой меч статуя Эйлистри.

10. ПРИЁМНАЯ КОРОЛЕВЫ

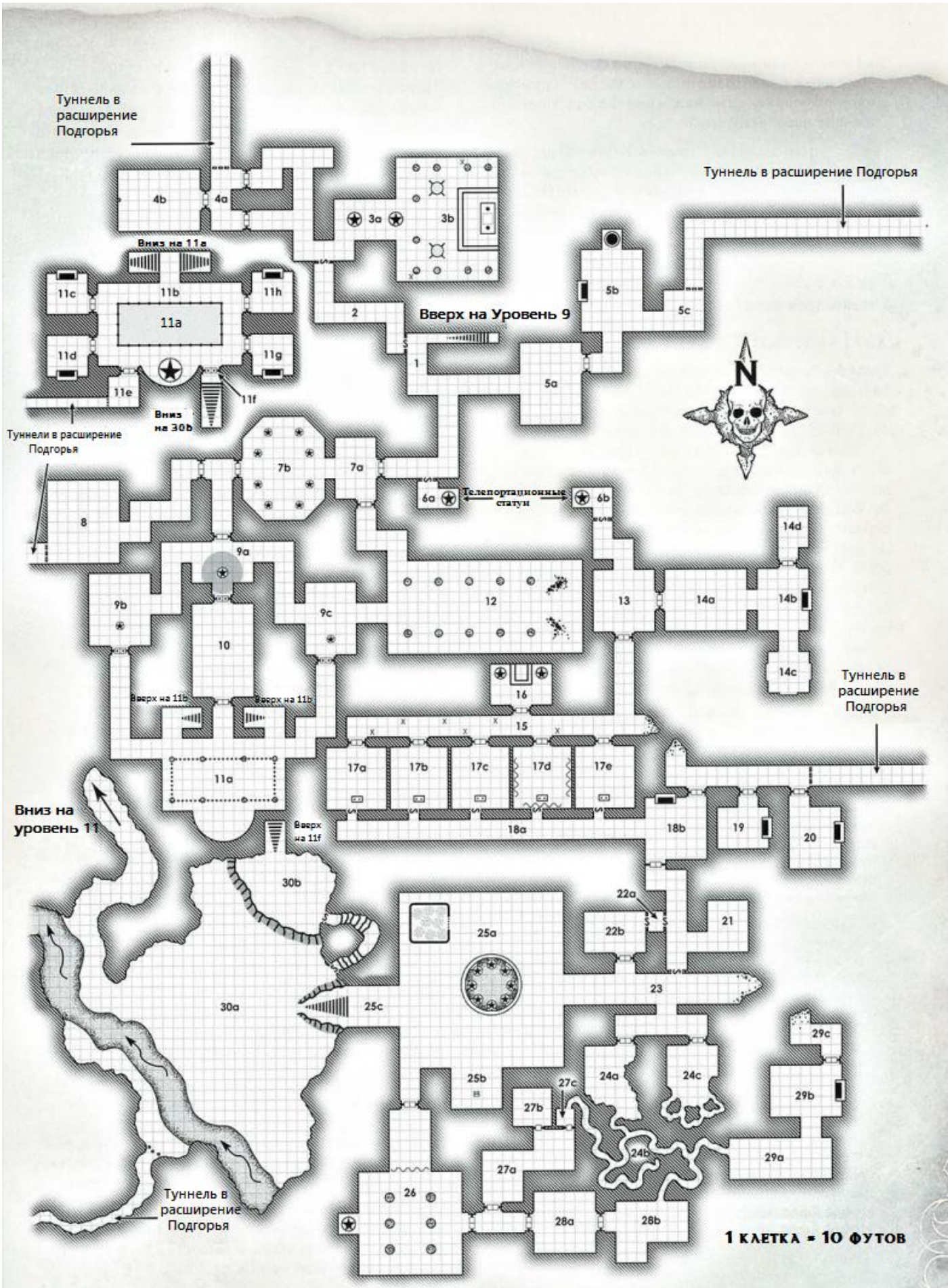
Муирал разгромил некогда роскошную приёмную в приступе раздражения. Помещение выглядит следующим образом:

Подвесные фонари. Под 30-футовым в высоту потолком в виде остроконечной крыши на высоте 20 футов от пола находится решетка из каменных стропил, напоминающая гигантскую паутину. Из неё, на похожих на паучьи, нитях свисают фонарики в виде пауков с мерцающим фиолетовым пламенем (созданным постоянно действующим заклинанием *вечный огонь [continual flame]*). На нескольких паучьих нитях фонарики отсутствуют.

Обстановка. По всему помещению разбросаны атрибуты приёмной: разбитая хрустальная посуда, сломанные украшения, диваны, скамеечки для ног, столики и сорванные со стропил фонари. На всех предметах орнамент подобный паутине или они сделаны в виде пауков.

Пол. Черный мрамор пола испещрён серебристыми, похожими на паутину прожилками.

Помещение тускло освещено висящими фонарями. Свет в фонаре-пауке погаснет, если его вынести из комнаты.


Туннель в расширение Подгорья
Туннель в расширение Подгорья
Вниз на 11a
Вверх на Уровень 9
Вниз на 30b
Туннели в расширение Подгорья
Телепортационные статуи
N
Туннель в расширение Подгорья
Вверх на 11b
Вверх на 11b
Вниз на уровень 11
Вверх на 11f
Туннель в расширение Подгорья
1 клетка = 10 футов

11. ДВОРЕЦ ЛОЛС

Если **Муирал** (см. приложение А) находится здесь, то он прячется на балконе (зона 11b). При обнаружении входящих в зону 11a незваных гостей, он приказывает лежащим в зоне кучам из костей ожить и атаковать нарушителей. После чего колдует заклинания с балкона, переключаясь на рукопашный бой после того, когда один или несколько противников переместятся в пределы его досягаемости.

11a. Нижний Ярус

Балкон. Восемь каменных колонн, вырезанных в виде паучьих ног, поддерживают идущий по кругу на высоте 30 футов балкон с коваными железными перилами в форме паутины.

Альков. На юге в глубине алькова лежат большие кучи костей гуманоидов.

Лестница. Две каменные лестницы поднимаются на балкон по обе стороны от северного входа.

Если какое-либо существо потревожит в алькове кости или им прикажет восстать Муирал, они срастаются в четыре **ползающих насыпи**, полностью состоящих из черепов и костей, со следующими изменениями:

- Ползающие насыпи - нежить.
- Вместо иммунитета к урону электричеством, они обладают иммунитетом к некротическому урону и урону ядом, а также иммунитетом к отравленному состоянию.
- Вместо черты Поглощение электричества - Некротическое поглощение. Новая черта по функциональности идентична старой, за исключением того, что она действует от некротического урона.

11b. Балкон Королевы Пауков

Статуя. В алькове на юге, на потолке вниз головой висит гигантская статуя Лолс в ее чудовищной форме полудроу-полупаука.

Ограждение. Балкон окружают прочные в форме паутины железные перила высотой в 3 фута.

Убранство. На стенах между шестью двойными дверями висят стальные щиты с узорами в виде пауков и паутин.

Статуя Лолс оживает и нападает на ближайшее существо при получении урона или если любая из двойных дверей балкона будет открыта не являющим дроу существом. Статуя не может покинуть зону 11 и когда во время своего хода у неё больше нет цели, она возвращается в свой альков и принимает изначально неодушевленное состояние, пока не будет сактивирована заново. Также она возвращается в альков, если будет произнесено на языке Бездны командное слово "спать".

Статуя представляет собой **каменного голема** с уровнем опасности 11 (7200 опыта) со следующими изменениями:

- Статуя Огромного размера и у неё 230 (20к12 + 100) очков прочности.
- Понимает язык Бездны, но не говорит.
- Может лазать по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку, без необходимых для этого проверок способностей.
- Цели попавшие под действие статуи Замедление, оказываются запутанными в эфемерных сетях, исчезающих по окончанию эффекта.

11c. Дворцовые Покои на Северо-Западе

Обломки старой мебели и убранства говорят о том, что когда-то помещение служило приютом для жриц дроу. В одну из стен встроен массивный сводчатый камин с дымоходом шириной в 5 футов и поднимающимся вертикально на 30 футов и резко заканчивающимся, так как далее дымоход давным-давно был разрушен.

Сокровище. Обыскивающие покои и преуспевшие в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) персонажи, находят в камине потайной отсек, в котором лежит *зелье большего исцеления (potion of greater healing)*.

11d. Дворцовые Покои на Юго-Западе

Помещение идентично зоне 11c, но не содержит никаких сокровищ.

11e. Ризница

Зеркало. На восточной стене висит высокое прямоугольное зеркало, заключенное в богато украшенную каменную раму с "вплетенными" в нее человеческими черепами. Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата").

Гардероб. У южной стены высокий изящный шкаф из багрового дерева. (Когда-то в нём хранились ритуальные облачения, но их давно украли.)

Зеркальные Врата на Уровень 12.

Каменная рама зеркала украшена извивающимися лозами, оплетающими настоящие черепа одиннадцати людей-авантюристов, убитых в Подгорье. В нижней части рамы высечены на языке Небес следующие слова: "Тайна доступна мертвецам". Правила прохождения врат следующие:

- Если стоя перед зеркалом произнести нужное командное слово («Аксаллиан»), врата откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 12-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 6b на уровне 12, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Наложение на один из черепов заклинания *разговор с мертвыми [speak with dead]* заставляет его сказать командное слово для врат. Халастер меняет пароль каждые несколько дней. Черепа настроены враждебно и отказываются отвечать на другие заданные им вопросы.

11f. Запертые Магией Двери

Муирал наложил на двери заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. За дверями начинается каменная лестница спускающаяся в зону 30b. Персонажи могут выбить двери с успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика), но грохот предупредит дроу в зоне 30b.

11g. Дворцовые Покои на Юго-Востоке

Помещение идентично зоне 11c, за исключением того, что дымоход камина не разрушен. По вбитым в дымоходе скобам легко подняться вверх и через 90 футов он выводит в сырую, покрытую сажей естественную пещеру примерно 30 футов шириной и 60 футов длиной. Под слоем сажи в углу пещеры находится разбухший деревянный сундук.

Сокровище. Сундук не заперт, но из-за разбухания заклинило крышку и для открытия нужен ломик или подобный инструмент. Можно также расколотить отсыревшую крышку сундука с помощью успешной проверки Сл 9 Силы. В сундуке - 120 пм, завернутый в шкуру ящера набор воровских инструментов, и закупоренная бутыль из тыквы с *маслом ускользания (oil of slipperiness)*.

11h. Дворцовые Покои на Северо-Востоке

Помещение идентично зоне 11c, но не содержит никаких сокровищ.

12. БАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Колонны и потолок. Десять колонн со фризами с декоративной композицией в виде воинов-дроу поддерживают, украшенный узорами в виде паутины, сводчатый потолок высотой в 50 футов. Две колонны в дальнем конце зала разрушены.

Монстры. Два результата эксперимента Муирала с магией (см. ниже) стоят скрючившись рядом с обломками разрушенных колонн.

Пол. Плитки из запыленного черного мрамора покрывают пол бального зала, многие из них потрескались и поломались.

Муирал делал инъекции двум пленным дроу магических эликсиров, что в результате навсегда преобразовало их в безобразных уродливых великанов с выпирающими мышцами, угольно-черной кожей и длинными грязно-белыми волосами. Мхавра и Налдат ростом в 24 фута, их конечности непропорциональны, спины сгорблены, а в блестящих красных глазах горит ненависть.

Темное зрение великанов позволяет им видеть зал почти на всю длину, и они швыряются камнями (куски разрушенных колонн) в любого увиденного ими незваного гостя. Если летящие камни не останавливают приближающего противника, великаны начинают биться коваными железными канделябрами, которыми они владеют как моргенштернами.

Дроу-мутанты используют статистику **облачного великана (cloud giant)** со следующими изменениями:

- Они - нейтрально-злые
- Обладают следующими расовыми чертами: Говорят на языке Эльфов и Подземном. У них темное зрение на расстоянии до 120 футов, преимущество в спасбросках от очарования и их невозможно магически усыпить. Находясь на солнечном свете они имеют помеху при бросках атаки, а также при проверках Мудрости (Восприятие) основанных на зрении.
- Заклинания облачного великана заменены на следующие: неограниченно - *пляшущие огоньки [dancing lights]*, 1\день - *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire]* (Сл спасброска 15).

13. ВЕСТИБЮЛЬ

Паутина. В 10-футах над полом раскинулась масса липкой паутины скрывающей за собой находящийся на высоте 30-футов потолок. Три **исчезающих паука** прячутся в слегка затемненной области паутины.

Стража. В вестибюле несут стражу четверо мужчин-**дроу**, по двое у каждой двойной двери.

Имена дроу - Хлонлок, Иззорвир, Нефрен и Сорннозз. Им приказано убивать незнакомцев на месте, исчезающие пауки служат поддержкой при боевых действиях.

Сорннозз предал свой дом, переметнувшись на службу к проникшему на уровень Рукавицы Муирала Заранну А'Дарагону, шпиону Дома Фрет. Во время боя, Сорннозз принимает другую сторону и помогает персонажам убивать исчезающих пауков и стражников, после чего предлагает отвести персонажей к Заранну в зону 17d. В том случае, если группа пожелает знать что затевается, Сорннозз расскажет, что Заранн ищет способы ослабить влияние Дома Авриндар на Рукавице Муирала, и он думает, что группа авантюристов может ему в этом помочь.

14. ГОСТЕВЫЕ АПАРТАМЕНТЫ

Здесь Влонвель размещает посетителей крепости.

14a. Столовая

Если Влонвель еще жива, то когда персонажи впервые окажутся здесь, они услышат ее разносящийся по помещению голос (см. "Трибуна Влонвель").

Люстра. С плоского, высотой в 30 футов, потолка свисает прикрепленная к нему на цепях кованая железная люстра, смутно напоминающая гигантского паука.

Убранство. Под люстрой удлиненный овальный обеденный стол со столешницей из сланца и железными ножками в виде паучьих лап. Восемь железных стульев с лежащими на них подушками окружают стол. У северной стены богато украшенный деревянный шкаф.

Фреска. На южной стене большая фреска с изображением эльфийского города.

До того, как дроу были изгнаны под землю и оказались в злых объятиях Лолс, они жили на поверхности в городах вместе со своими эльфийскими сородичами. На фреске изображен один из этих древних эльфийских городов.

Сокровище. В шкафу лежит 10-фунтовая коробка с набором серебряных столовых приборов (250 зм) и серебряная табакерка (25 зм).

14b. Гостиная

Камин. В восточную стену врезан массивный камин. (Дымоход камина шириной в 5 футов поднимается вертикально на 50 футов и резко заканчивается, так как далее дымоход давным-давно был разрушен.)

Убранство. Возле камина расставлены шесть мягких кресел и узкий диванчик на восьми ножках для лежания с дополнительной спинкой для головы.

14c. Кабинет

Убранство. В центре комнаты элегантный письменный стол из зархвуда, за ним - изящное кресло из того же материала.

Книжные полки. По западной, южной и восточной стене идут ряды пустых книжных полок. Лишь на одной из полок на юге лежат пять книг.

Две из пяти книг незаполнены и их страницы чисты. Остальные: *"Матроны Бессолнечных Глубин"* (Трактат о важности матриархата среди дроу, написанный на языке Эльфов Влонвель Авриндар), *"Чаша Яда"* (написанная на языке Эльфов неизвестным автором вымышленная история о политических интригах в городе Мензоберранзан) и *"Демонические Нашествия"* (сборник рассказов на Общем языке об одержимости демонами). Книги не представляют собой какой-либо ценности при продаже.

14d. Зеркальные Врата на Уровень 7

Кровать. У северной стены установлена, задрапированная паучьим шелковым балдахином, кровать из зархвуда.

Зеркало. На восточной стене висит высокое прямоугольное зеркало. Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата").

В нижней части каменной рамы зеркала выгравированы буквы Д-О-Х-Ы-В (отражающиеся как В-Ы-Х-О-Д). Правила их прохождения таковы:

- Если существо указывая на зеркало произносит «Выход!», врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).

- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 41 на уровне 7, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

15. ВСКРИКИВАЮЩИЕ ЧЕРЕПА

Обвал. Восточная часть коридора обрушилась. Осмотр завала не принесёт ничего ценного.

Черепа. В западной части находятся шесть больших куч черепов дроу (каждая отмечена литерой X на карте 10).

Муирал складывал здесь много лет черепа своих жертв и дроу решили не убирать их отсюда. Приближающееся к куче на расстояние 5 футов существо, услышит исходящие от черепов слабые предсмертные крики. Если из кучи достать любой из черепов, он тут же замолкнет.

16. ЗЕРКАЛЬНЫЕ ВРАТА-ПОДДЕЛКА

Зеркало. На северной стене над прямоугольным помостом висит вставленное в каменную раму овальное зеркало высотой в 6 футов. Рама вырезана в виде зевающего лица Халастера, где зеркало это его широко открытый рот.

Помост. На полу помоста выгравированы слова: "Тебе поможет лесть."

Статуи. По бокам от помоста стоят похожие на резные статуи два окаменевших **крюкастых ужаса**. (В этом состоянии крюкастые ужасы не представляют опасности. Наложение на них заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магии вернёт их к жизни и они атакуют.)

Зеркало выглядит и функционирует как одни из магических врат Халастера (см. "Врата"). Правила их активации следующие:

- Если стоящее на возвышении существо говорит что-то лестное о Халастере, зеркало исчезает, открывая ведущий во тьму пыльный коридор. Этот коридор - иллюзия.
- Любое проходящее через зеркало существо, телепортируется вместе со всем своим снаряжением под потолок 60-футовой шахты в зоне 22a, после чего существо падает вниз, получая 21 (6к6) дробящего урона при приземлении.
- Первое попавшее в ловушку существо, активирует заклинание *волшебные уста [magic mouth]* в зоне 22a. На стене появляется рот Халастера говорящий на Общем языке: «Ты повёлся! Получил? Доволен?! Ха-ха-ха-ха!»

17. ТЕМНЫЕ СЕЛДАРИН

Святилища посвящены Темным Селдарин, пантеону божеств дроу на стороне Лолс. Стены в каждой комнате поднимаются на 15 футов вверх, после чего наклоняются внутрь и сходятся в центральной точке расположенной на высоте 30 футов над полом в центре помещения.

17a. Святилище Гонадора

Гонадор, бог ужасов подземелий, почитается и внушает страх многим расам в Подземье, включая дроу. Святилище выглядит следующим образом:

Зеленая слизь. Каждая секция стены шириной в 10 футов и высотой в 15 футов покрыта шестью пятнами зеленой слизи площадью в 5 квадратных футов (см. "Опасности Подземелий" в главе 5 *Руководства Мастера*).

Секретная дверь. Слизь скрывает потайную дверь. Проверки способностей, связанные с поиском в стенах потайных дверей, производятся с помехой до тех пор, пока слизь не будет удалена с участка стены, в котором скрыта секретная дверь.

Алтарь. То, что на первый взгляд кажется сверкающим алтарем из неоднородного серого камня, на самом деле является полым стеклянным алтарем с запечатанными внутри тремя психическими **серыми слизями**.

Стеклянный алтарь - это объект Большого размера с КД 11, 55 очками прочности, иммунитетом к урону от немагического не являющего адамантиновым оружия, и иммунитетом к урону от кислоты, яда и психическому урону.

Серые слизи атакуют всех входящих в комнату существ при помощи Психического Сдавливания (см. сноску "Вариант: Психическая Серая Слизь" в разделе "Слизи" *Бестиария*). Находясь в алтаре слизи получают полное укрытие, скорость равна 0 футам и они не могут атаковать своими ложноножками.

17b. Святилище Киарансали

В святилище Киарансали, божества нежити в пантеоне дроу, пахнет разложением и находится следующее:

Алтарь. У южной стены сделанный из черепов и костей гуманоидов алтарь.

Оформление и Секретная дверь. На стенах висят застывшие в танце скелеты дроу. У одного скелета на южной стене отсутствует голова (за ним запертая потайная дверь).

Без использования заклинания *открывание [knock]* или подобной магии дверь может открыть только существо-нежить или одержимое нежитью существо.

Когда персонаж преклоняет колени перед алтарем и или возносит молитву Киарансали или оставляет на алтаре подношение в знак уважения, в комнате становится заметно холоднее, рядом с алтарем материализуется безмолвное **привидение** жрицы дроу и пытается овладеть ближайшим к нему гуманоидным существом. Если это удается, привидение использует своего носителя для открытия потайной двери, затем освобождает его и перемещается на Эфирный План. До тех пор, пока существует это святилище, привидение привязано к нему клятвой служения.. Привидение не имеет мировоззрения и сражается только в целях самообороны. При снижении очков здоровья до 0 привидение уничтожается на 24 часа, после чего возрождается заново.

17c. Святилище Селветарма

В святилище Селветарма, божества войны в пантеоне дроу, находится следующее:

Кровь. Разводы от засохшей крови образуют узоры в виде паутины на стенах и полу помещения.

Алтарь. На кованом железном алтаре расположено покрытое пятнами засохшей крови углубление повторяющее форму руки. В футе над алтарём, окровавленным лезвием вниз, парит немагический короткий меч.

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене требует для открытия кровавого жертвоприношения (см. ниже).

Алтарь нельзя сдвинуть со своего места. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг него и над ним. Любой предмет весом в 10 фунтов и меньше, оставленный на верхней части алтаря, поднимается левитируя на 1 фут над поверхностью алтаря. Левитационное поле не может быть развеяно, но подавляется антимагическим полем.

Когда гуманоид прижмет свою порезанную руку (достаточно даже царапины) к углублению в форме руки на алтаре, в южной стене распахнется потайная дверь. Также её можно открыть при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии.

17d. Святилище Ваэрона

В святилище Ваэрона, божества воров и убийц в пантеоне дроу, находится следующее:

Алтарь убийц. У южной стены алтарь из кроваво-красного камня. Перед ним молча молится Заранн А'Дарагон, мужчина дроу-наёмный убийца.

Драпировка. На железных крючках вдоль западной, южной и восточной стен свисают три черных занавеса..

Секретная дверь. Скрытая в стене за занавесом на юге потайная дверь, открывается только при соблюдении определенных условий (см. ниже).

Осматривающий занавес и преуспевший в проверке Сл 19 Мудрости (Восприятие) персонаж, заметит нашитый на него чуть более темный силуэт дроу. При нахождении силуэта на одном из занавесов персонажи получают преимущество при проверке для обнаружения силуэта на двух других занавесах. Пальцы руки каждого из силуэтов образует некий знак; персонажи-дроу поймут что эти знаки в совокупности образуют фразу на Эльфийском *"oloth elgg ssussun"*, что переводится как "Тьма убивает свет". Если существо повторит эти знаки в нужном порядке в любом месте святилища, в южной стене распахнется потайная дверь. Также дверь можно открыть при помощи заклинания открывание [knock] или подобной магии.

Заранн А'Дарагон. Шпион Дома Фрет, Заранн выдает себя за наёмного убийцу из Дома Авриндар. Он пришел помолиться Ваэрону, прежде чем отправиться на две миссии: спасение Тазираха Уссар (см. зона 19) и попытка убийства Влонвель Авриндар.

Изначально Заранн дружелюбен к персонажам. В благодарность за их помощь в убийстве стражи в зоне 18b и спасении Тазираха в зоне 19, Заранн расскажет им про путь на уровень 11. Если персонажи согласятся помочь ему убить Влонвель, Заранн даже скажет, где жрица дроу должна хранить свои ценности (зона 27b) и проведет их туда через обходные туннели (зона 24b). Как только миссии Заранна будут завершены, он попытается устранить персонажей выжидая момент для предательства, когда они окажутся наиболее слабы. Сорннозз (см. зона 13) и Тазирах верны Заранну и будут следовать за своим лидером.

Заранн - дроу-**наёмный убийца**, со следующими изменениями:

- Заранн - нейтрально-злой.
- У него следующие расовые черты: Говорит на языках Эльфов и Подземном. Имеет преимущество в спасбросках против очарования и его невозможно магически усыпить. Темное зрение на расстояние до 120 футов. Врождённое колдовство. базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Может колдовать - неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*, 1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация* (только на себя) *[levitate]*. Находясь на солнечном свету совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Сокровище. Заранн носит *пивафви (piwafwi)*, сшитый дроу *эльфийский плащ (cloak of elvenkind)*. Он теряет свою магию, если подвергается воздействию солнечного света без перерыва в течение 1 часа. К плащу приколот обсидиановый

скарабей с выгравированным символом Дома Авриндар. За поясом у Заранна есть ещё один скарабей, на этот раз с выгравированным символом Дома Фрет. Каждый скарабей стоит 25 зм.

17e. Святилище Эйлистри

В святилище Эйлистри, божества красоты, танца и охоты, следующие особенности:

Музыка. В святилище магическим образом звучит музыка одной песни.

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене открывается только тогда, когда будет произнесено вслух название песни.

Алтарь. Красиво вырезанный скульптурный каменный алтарь исполнен в виде арфы. На арфе изображена женщина-эльф, которая подняв руки беззаботно подпрыгивает в воздух запрокинув голову.

Осмотр алтаря выявит, что на арфе вырезаны руны на языке Эльфов. Любой персонаж, знающий этот язык, может перевести их как: "Ключ в песне."

Успешно прошедший проверку Сл 20 Интеллекта (Религия) персонаж, вспомнит что это эльфийская песня празднования и она называется "Bwaelan Dro" или "Хорошо быть живым". Эльфы и полуэльфы при этой проверке имеют преимущество. Если в святилище произнести вслух на языке Эльфов или Общем название песни, в южной стене откроется потайная дверь. Также дверь можно открыть при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии.

18. ПЕРВАЯ КРОВЬ

Если персонажи заключили союз с Заранном А'Дарагоном (см. зона 17d), он идет впереди них и отвлекает дроу в зоне 18b, позволяя персонажам застать их врасплох.

18a. Голоса

Входящие в коридор персонажи слышат крики и аплодисменты из зоны 18b на востоке. Если Влонвель еще жива, то впервые войдя в этот коридор персонажи также услышат трансляцию её голоса (см. "Трибуна Влонвель").

В задней части ниш вдоль северной стены находятся потайные двери. Они легко открываются со стороны коридора, открывая доступ в зоны 17a - 17e.

18b. Бойцовский Клуб

Дроу. В центре комнаты женщина **дроу-элитный воин** Дринрит Авриндар (племянница Влонвель) проводит обучение рукопашному бою более слабым мужчинам-**дроу**. Мужчин всего четырнадцать и у каждого осталось 6 очков здоровья.

Фрески и Пауки. На восточной стене - потрескавшаяся фреска с изображением города дроу в Подземье. По этой же стене ползают четыре **гигантских паука** - телохранители Дринрит.

Обломки. В юго-восточном углу свалена в кучу разбитая мебель. Большой камин в северной стене засыпан щебнем.

Тринадцать мужчин-дроу стоят кругом, в центре которого сошлись в поединке Дринрит и четырнадцатый мужчина-дроу. Когда Дринрит наносит удар до крови или сбивает мужчину с ног, она либо заменяет его новым соперником, либо приказывает двум другим мужчинам сойтись друг с другом в поединке, громко критикуя их действия.

Если персонажи не мешают Заранну А'Дарагону отвлечь находящихся в комнате, он вызывает Дринрит на бой один на один. Дринрит принимает вызов, что вызывает у мужчин крики поддержки и насмешки во время затянувшегося боя и предоставляя персонажам преимущество к проверке Ловкости (Скрытность), для того чтобы застать врасплох дроу и гигантских пауков во время поединка.

Сокровище. Дринрит носит обсидианового скарабея с выгравированным символом Дома Авриндар (25 зм) и инкрустированный платиной шлем из черного металла, выполненный в виде паука с сердоликами вместо глаз (750 зм).

19. ДОПРОСНАЯ

Подслушивающие у двойной двери персонажи, услышат доносящиеся из-за нее крики истязаемого. Когда-то помещение высотой в 20 футов использовалась как кухня, но теперь она сменила своё предназначение.

Допрос. Мужчина **дроу-маг** Керет Ичорзза и призванный им **квазит** допрашивают привязанного к железному стулу паучьими нитями мужчину-**дроу** по имени Тазирах Уссар.

Наблюдатели. За допросом присматривают два **элитных воина-дроу**, мужчины Гелгос Аргонре и Дживан Крон'тэйн.

Когда Керет не занят в качестве консорта Дринрит Авриндар (см. зона 18b), ему поручено допрашивать обвиняемых в шпионаже для Дома Фрет дроу. Квазит уже использовал своё действие Испуг на Тазирахе, и Керет готовится ударить заключенного заговором *луч холода [ray of frost]*, надеясь, что он раскроет личности других шпионов Дома Фрет среди них.

Дроу атакуют вмешивающих в ход допроса персонажей. После того как с Керетом и его сообщниками будет покончено, персонажи смогут, если захотят, разорвать путы Тазираха и освободить его. Если Заранн А'Дарагон (см. зона

17d) вместе с ними, он расспрашивает Тазираха, чтобы удостоверится, что тот не разгласил никакой компрометирующей информации. В том случае когда персонажи еще не встретились с Заранном, Тазирах полон решимости найти его после своего освобождения. За своё спасение дроу поделится с персонажами одним из секретов Подгорья. Для определения что знает Тазирах достаньте карту из Колоды Тайн (см. приложение С).

Сокровище. У Керета, Гелгоса и Дживана есть обсидиановый скарабей с выгравированным на нем символом Дома Авриндар (25 зм). У Керета также волшебная палочка их зархвуда (предмет его магической фокусировки) и книга заклинаний в кожаном переплете, содержащая все подготовленные им заклинания.

20. КОМНАТА ДЛЯ СЛУГ

В большой комнате когда-то жила прислуга. Теперь в ней разбросаны окутанные паутиной обломки нескольких кроватей и комодов. Камин в восточной стене завален щебнем.

Сокровище. Если персонажи обыщут заваленный щебнем камин, то найдут наполовину сгоревший деревянный тубус для свитков, внутри которого *свиток с заклинанием удержание личности (spell scroll of hold person)*.

21. ИНКУБАТОР ГИГАНТСКИХ ПАУКОВ

Паутина. Толстые нити паутины оплели углы комнаты, потолок и сгнившие остатки старой мебели.

Пауки и яйца. Четыре **гигантских паука** охраняют большую кладку из двадцати яиц гигантских пауков в северо-восточном углу. Половина из яиц - это разбитая скорлупа, оставленная уже вылупившимися паучками. (Если их не беспокоить, то пауки из оставшихся яиц вылупятся через несколько дней.)

22. ТЕРРИТОРИЯ ТРОГЛОДИТОВ

Дроу избегают этих ужасно воняющих помещений.

22a. Шахта

Каменная шахта высотой в 60 футов и шириной в 20 футов расположена между двумя потайными дверьми, одна из которых открывается в зловонное, грязное логово троглодитов (зона 22b). Другая дверь ведет в коридор. Персонажи, попавшие в ловушку Халастера в зоне 16, оказываются здесь.

22b. Логово Троглодитов

Троглодиты используют грязную комнату в качестве своего логова. Когда персонажи появляются здесь впервые, в помещении никого нет.

Мусор. Пол усеян обглоданными костями, разбитой мебелью и прочим мусором.

Трон Горзила. У западной стены что-то вроде сделанного из мусора трона, рядом с ним свалены в кучу его сокровища.

Сокровище. Ценности Горзила это - 500 мм, 350 см, 60 зм, набор целителя, четыре факела, почти сгнивший колчан с семью посеребренными стрелами и *зелье исцеления (potion of healing)* в хрустальном флаконе с паукообразной пробкой.

23. СЛЫШИМАЯ ИЗДАЛЕКА МУЗЫКА

Коридор шириной в 30 футов со сводчатым потолком высотой в 45 футов украшен изображениями пауков в паутинах. Из большого зала на западе доносится исполняемая кем-то музыка (см. зона 25). Восточный конец коридора обрушился, потайная дверь в северной стене открывается в более узкий коридор, ведущий к зонам 21 и 18b.

24. ОБРУШИВШИЕСЯ ПОМЕЩЕНИЯ

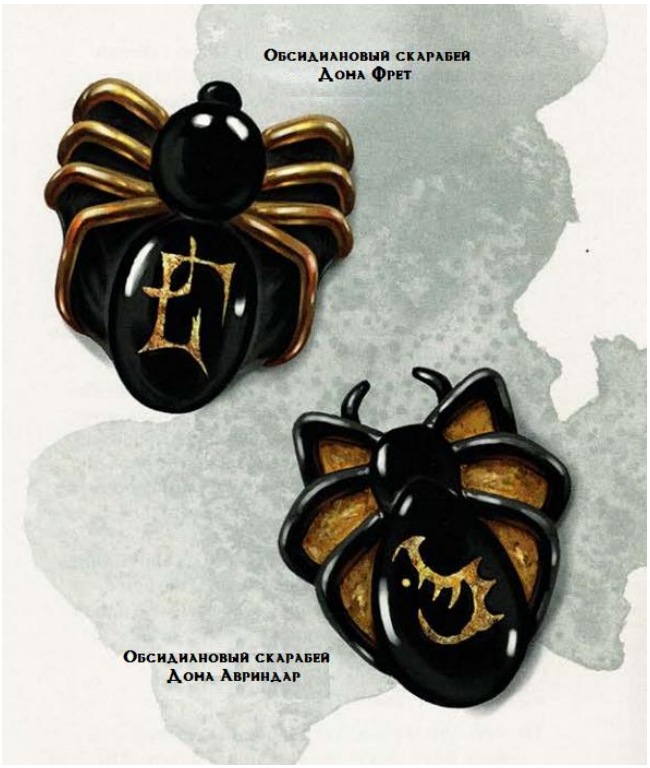
Подземный толчок вызвал обвал в этой части подземелья, разрушив две комнаты (зоны 24a и 24c) и создав небольшой лабиринт туннелей (зона 24b).

24a. Сторожевой Пост

Из приоткрытой двустворчатой двери тянет редкостным зловонием. Частично разрушенная комната пуста, если не считать груды щебня и шестерых одетых в нагрудники и вооруженных длинными мечами **троглодитов** (см. "Банда Горзила,"). Троглодиты нападают на всех, кто не является троглодитом или дроу. Если в группу искателей приключений входит один или несколько персонажей дроу или с ними дроу-НИП, троглодиты склоняют головы в ожидании приказов, подчиняясь любой команде дроу, в том случае если она не является явным самоубийством.

24b. Туннели

От обрушившихся комнат начинаются извивающиеся проходы естественно сформировавшихся туннелей. Стены представляют собой иззубренную каменную породу, влажный пол в туннелях покрыт слоем грязи.



24c. Морг

Из ведущей внутрь приоткрытой двустворчатой двери также тянет редкостным зловонием. В глубине, рядом с начинающимися туннелями свалены раздетые трупы восьми дроу и шестнадцати троглодитов в различных стадиях разложения. На останках пируют семь упырей-**дроу**, созданных Влонвель для пожирания мертвецов. Когда один или несколько дроу входят в комнату, упыри ворча отступают в туннели за ними. Если же среди входящих нет дроу, то упыри нападают.

25. ЧЕРТОГИ ДОМА АВРИНДАР

Здесь когда-то располагался рынок рабов принадлежащих дроу, теперь залы являются центральным военным оплотом Дома Авриндар в Подгорье. Если Влонвель Авриндар здесь, то жрица дроу сидит на троне в алькове на юге (зона 25b), слушая нудные отчеты о сражениях, ведущихся против Дома Фрет.

25a. Холл Темных Селдарин

Любой попытавшийся скрытно сюда проникнуть персонаж, должен преуспеть в проверке Сл 13 Ловкости (Скрытность), проводимой с помехой из-за большого количества охранников.

Фонтан. Центральное место огромного 80-футового в высоту холла занимает 60-футовый диаметром фонтан, украшенный восемью статуями божеств пантеона дроу - Темных Селдарин. Потрескавшаяся напольная плитка веером расходящаяся от фонтана образует похожую на паутину мозаику.

Стража. По холлу в различных местах несут стражу пятнадцать **дроу**-охранников. Они будут защищать чертоги пока не умрут.

Гигантские ящеры. В юго-восточном углу находятся две **гигантские ящерицы** с седлами, поводьями и стременами. Выдрессированные рептилии используются разведчиками-дроу из зоны 25b в качестве верховых животных и имеют особенность Паучье лазание (см. сноску "Вариант: Особенности гигантских ящериц" в приложении А *Бестиария*).

Загон для рабов. Каменная ограда в северо-западном углу служит загоном для рабов. Из него доносятся звуки музыки играющего оркестра.

Фонтан запитан от естественного источника и обеспечивает дроу практически бесконечным запасом питьевой воды. На проложенном по краю бассейна над водой каменном цоколе, лицом наружу установлены статуи. Начиная с самой северной и далее по часовой стрелке - Эйлистри (богиня красоты, танцев и охоты), Малик (бог дикой магии), Киарансали (богиня нежити), Гонадор (божество слизей и всего что есть в подземельях), Зинзерена (богиня убийц), Ваэрон (бог воров), Лолс (Демоническая Королева Пауков и мать Темных Селдарин) в облике дроу и Селветарм (бог войны и воинов).

Загон для рабов занимает площадь в 40 квадратных футов и его 20-футовые высотой стены облицованы гладким камнем. Крышей служит липкая паутина с нитями толщиной до 5 футов. Паутина является эффективной преградой и любое попадающее в неё существо или начинающее в ней свой ход становится опутанным. Опутанное существо может используя действие, попытаться вырваться из паутины, выполнив успешную проверку Сл 12 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика). Каждая секция паутины площадью в 10 квадратных футов имеет КД 10, 10 очков прочности, уязвимость к огню и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

В восточной стене загона установлены крепкие железные ворота закрытые заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*, которое игнорируется дроу. Открытие ворот силой требует успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика).

Полы загона выстланы соломой. В нём заключён музыкальный квинтет полурослико в, похищенных дроу недалеко от поселения Кинжальный Брод (Daggerford). Ансамбль называется Поющие Вместе и они довольно хороши в своём деле. Влонвель заботится о том, чтобы их кормили и лечили; взамен они должны наполнять своды ее чертогов своей музыкой. Члены коллектива и их инструменты - Пита Ярколунная (барабан), Кевин Журчащий Ручей (скрипка), Филомена Журчащий Ручей (альт), Оливия Приливающая (валторна) и Шардон Подветкин (флейта). Они - сильные сердцем полурослики-**обыватели**, со следующими изменениями:

- Поющие Вместе законно-добрые мировоззрением.

- У каждого - Харизма 14 и Выступление +4.
- У всех следующие расовые черты: Говорят, читают и пишут на языках Полурослико в и Общем. Все - Маленького размера существа и их скорость ходьбы 25 футов. У них преимущество в спасбросках против яда и от испуга, и сопротивление к урону ядом. Могут проходить сквозь пространство занятое существами больших размеров.

Хотя музыканты-полурослики и признательны за доброе к ним обращение их похитителей-дроу, они ослабли от того, что кормят их только грибами, и хотят вернуться обратно на поверхность. Они не надеются самостоятельно добраться до Глубоководья, и будут очень благодарны своему сопровождению. "Доставка" всех пяти участников оркестра живыми в Зияющий Портал завершает их мини-задание. Дурнан будет рад тому, что полурослики выступят для его посетителей, и угостит персонажей бесплатной выпивкой. Если авантюристы планируют после этого вернуться обратно в Подгорье, Дурнан шепнёт кому надо нужные слова и каждый член партии получит *зелье высшего исцеления (potion of superior healing).*

25b. Паучий Трон

Трон. В большом алькове установлен трон в форме паука. На конце одного из подлокотников в специальном приспособлении лежит красный хрустальный шар.

Зеркало. На восточной стене висит высокое прямоугольное зеркало в богато украшенной каменной раме. Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата").

Если Влонвель здесь, то **дроу-жрица Лолс** восседает на троне, а по бокам от трона стоят её дроу-чемпион Зресс (см. "Зресс Орлеззир") и советница-**йоклол (yochlol)**, принявшая облик женщины-дроу в мантии из паучьего шёлка с капюшоном. На коленях перед жрицей стоят двое мужчин **дроу**-разведчиков Льоссуль и Юнфейн, недавно вернувшиеся с разведывательной миссии на 11-ом уровне. Если Влонвель отсутствует, Льоссуль и Юнфейн ожидают ее возвращения.

Трон - объект Большого размера с КД 18, 80 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии ограждения вокруг трона и ауру магии воплощения вокруг красного хрустального шара.

Любое сидящее на троне существо, кроме эльфа, или начинающее на нём свой ход, должно сделать спасбросок Сл 13 Телосложения, получая 22 (4к10) урона ядом при неудаче и половину при успехе. Сидящее на троне и прикасающееся к шару существо, может бонусным действием транслировать свой голос во все области Рукавицы Муирала. Шар лишается своей магии, если его вынуть из подлокотника трона, или если трон будет разрушен.

Зеркальные Врата на Уровень 8

Рама зеркала состоит из сотен крошечных, сцепленных друг с другом каменных шестеренок. Правила активации врат таковы:

- Любое изучающее раму существо, с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) заметит, что одна из шестеренок вышла из сцепки. Если на неё нажать, она встаёт на своё место и все шестеренки начинают вращаться открывая врата на 1 минуту. Когда врата закроются, из сцепки выскакивает другая случайная шестерня и весь механизм снова становится заблокирован.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо появляется в зоне 17c на уровне 8, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

25c. Вход

Лестница. С широкого пандуса, вниз на 40 футов спускается каменная лестница, приводящая в огромную естественного происхождения пещеру (зона 30).

Стража. На верхней части лестницы, лицом к западу, стоят на страже два **дроу-мага** мужчин - Гортакс Авриндар (племянник Влонвель) и Сиррак Аргонре. Позади них, в центре коридора, прозрачный кристаллический паук диаметром в 15 футов (используйте для паука статистику **каменного голема**).

Маги не ожидают нападения с востока. Если в зонах 25a или 25b начнётся бой, Сиррак отправится узнать что там происходит, а Гортакс и кристаллический паук останутся стоять на страже. Боевые действия в охраняемым ими коридоре приведут подкрепление из зоны 30a. Голем-паук понимает язык Эльфов, но не говорит. Он подчиняется командам Гортакса.

26. ХРАМ КОРОЛЕВЫ ПАУКОВ

Годы забвения привели храм в ужасное состояние. Дроу Дома Авриндар начали работы по его восстановлению.

Завеса из Паутин

Создающие занавес паутины разделяют между собой 50-футовый в высоту арочный притвор храма на севере от основного помещения храма на юге. Занавес блокирует обзор и прерывает полёт выпущенных сквозь него любых боеприпасов для дистанционных атак. Если его поджечь, он быстро сгорает.

Храмовый Неф

Если Влонвель здесь, то **дроу жрица Лолс** стоит в центре нефа, наблюдая за его реконструкцией в сопровождении своей телохранительницы Зресс (см. "Зресс Орлеззир") и советницы **йоклол**, принявший облик гигантского паука.

Независимо от того находится ли здесь Влонвель со своей свитой, в храмовом нефе следующие особенности:

Оформление. Шесть полных трещин колонн, украшенные резьбой совокупляющихся демонов поддерживают толстые арки потолка на высоте 50 футов. Растрескавшиеся стены покрыты поврежденными барельефами с демонами и огромными пауками.

Паутинные леса. Гигантская паутина образует фальшивый потолок в 40 футах над полом. По всей комнате, внутри и поверх этой прочной паутины, ползают семь **гигантских пауков**. С пауков на разной высоте свисают на паучьих раскачивающихся нитях семь мужчин **дроу**-каменщиков. Пауки и дроу образуют общую рабочую бригаду по восстановлению храма.

Статуя. В алькове в центре западной стены находится 20-футовая высотой изъеденная коррозией железная статуя Лолс в облике одетой в бессчисленное количество пауков женщины-дроу.

Вместо строительных лесов, чтобы добраться до труднодоступных мест, дроу-каменщики используют раскачивающие нити паутины. Гигантские пауки управляют паутинными нитями, перемещая рабочих дроу туда, куда им будет нужно. В дополнение к своим врожденным заклинаниям, дроу-восстановители храма благословлены Лолс способностью к заговору *починка* (неограниченно) *[mending]*, и они используют данную им магию для заделывания небольших трещин и ремонта поломанной каменной кладки. Если они заметят незваных гостей, дроу прекратят свою работу и нападут на них воспользовавшись ручными арбалетами. Каждый из рабочих висит на своей нити на высоте 2к4 x 5 футов над полом.

27. АПАРТАМЕНТЫ ВЛОНВЕЛЬ

Никто не может войти в эти покои без согласия Влонвель Авриндар. Наказание за ослушание - смерть.

27a. Зал Заседаний и Гостиная

Область состоит из двух помещений, соединенных коротким коридором высотой в 10 футов. Влонвель встречается со своими капитанами в зале заседаний на западе и принимает гостей в гостиной на востоке.

Если Влонвель здесь, то **дроу жрица Лолс** отдыхает в своей гостиной, внимая советам от находящейся в своём естественном облике советницы-**йоклол**. Рядом с Влонвель стоит ее защитница-телохранитель - Зресс (см. "Зресс Орлеззир").

Зал заседаний. В западной комнате установлен большой каменный стол в форме паука. Стульев нет, так как Влонвель считает, что ее капитаны должны стоять во время своих докладов.

Гостиная. В восточной комнате пахнет благовониями. Здесь находятся двое слуг - мужчины **дроу** Шарун и Тарзир; они вооружены, но без доспехов (КД 12). Пока Влонвель находится здесь, молодые дроу смотрят на неё с обожанием во взоре.

Гостиная обставлена мягкими креслами, уютными диванами, бронзовыми жаровнями с тлеющими в них благовониями, стеклянным шкафом с эльфийским вином и хрустальными фужерами, а также скульптурами демонов из горного хрусталя.

27b. Спальня Влонвель

Мозаика. Северная стена покрыта потускневшей бронзовой мозаикой, изображающей лик Лолс, с серебряными узорами, похожими на паутину, веером расходящимися от нее.

Убранство. В комнате установлена вырезанная из зархвуда кровать в виде паука, соответствующий кровати шкаф с разнообразными предметами одежды, и древняя каменная купель наполненная свежей водой.

27c. Логово Гигантских Пауков

Заполненный паутиной, 10-футовый в высоту чулан, является логовом трех **гигантских пауков**, нападающих на любого входящего сюда не-дроу существа.

28. ГОСПИТАЛЬ И АРСЕНАЛ

Дроу, состоящие на службе в Доме Авриндар, приходят сюда, чтобы подготовиться к битве и залечить свои раны.

28a. Госпиталь

В помещении рядами стоят две дюжины деревянных коек. В шести из них лежат раненые **дроу** (три женщины и три мужчины), у каждого осталось 1к12 очков здоровья. Они облачены в доспехи и хранят оружие на расстоянии вытянутой руки.

За ранеными ухаживают три младшие жрицы Лолс - Найлин Авриндар (внучатая племянница Влонвель), Эрелдра Аббат и Лельзорна До'этт. Они дроу-**жрицы**, со следующими изменениями:

- Все три - нейтрально-злого мировоззрения.
- У каждой два слота для заклинаний 1-го уровня и ни одного слота для заклинаний более высоких уровней.
- Имеют следующие расовые черты: Говорят на языках Эльфов и Подземном. Получают преимущество в спасбросках против очарования, и их невозможно магически усыпить. Тёмное зрение на расстоянии до 120 футов. Врождённое колдовство: базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 11). Могут колдовать - неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*, 1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire]*. Находясь на солнечном свету совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

28b. Арсенал

Ящики. В сложенных в центре комнаты ящиках находятся шестьдесят коротких мечей, сто ручных арбалетов и тысяча болтов для них.

Туннель. Разлом в северной стене является входом в сеть обходных туннелей (см. зона 24b).

29. ЗАБРОШЕННЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Когда несколько туннели и комнат в подземелье были разрушены в результате землетрясения, эти помещения оказались практически отрезаны от остального комплекса. Единственным входом в них является узкий туннель. После того, как дроу столкнулся с призраком в зоне 29b, они решили свернуть здесь свои исследования.

29a. Галерея

Останки разбитых скульптур усеивают пол заполненной пылью галереи. Исследование каменных частей скульптур, сопровождаемое успешной проверкой Мудрости (Проницательность) подскажет, что на статуях были изображены дроу.

29b. Путь Призрака

В помещении крайне холодно и здесь находится следующее:

Нежить. По комнате слоняются **призрак (wraith)** и три **спектра (specters)**. Они нападают на всех входящих сюда живых существ.

Трупы. На пыльном полу среди обломков сломанной мебели лежат тела трёх иссушенных мертвых дроу.

Камин. В восточную стену встроен массивный камин. (Шириной в 5 футов дымоход камина поднимается вертикально на 30 футов и резко заканчивается, так как далее дымоход давным-давно был разрушен.)

Портрет Халастера. Над камином криво повешенный портрет в рамке высотой в 7 футов и шириной в 5 футов, с изображением затылка Халастера: выглядит как копна седых волос (см."Картина-ловушка" ниже).

Призрак - это то чем стал дух злого авантюриста, убитого здесь Халастером много лет назад. Он знаем Общий и Подземный языки, но не проявляет желания к общению с живыми существами.

Призрак убил трех дроу (двух женщин и одного мужчину) и превратил их души в спектров. Каждый из трупов дроу одет в кольчужную рубаху сжимает короткий меч и вооружен ручным арбалетом с 1к20 болтами к нему.

Картина-ловушка. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии некромантии вокруг картины. Если кто-то выравнивает криво висящую картину или иным образом оказывает на неё поверхностное давление, изображение Халастера волшебным образом поворачивается, являя иссохшее лицо в виде черепа с такой ужасающей ухмылкой, что любое смотрящее на него существо, должно сделать спасбросок Сл 15 Телосложения; при неудаче очки здоровья существа снижаются до 0 и оно умирает. Показав свой ужасный лик, череп Халастера поворачивается обратно, так что снова видны только его седые волосы. После того как ловушка срабатывает, магия покидают картину и она становится немагической и безвредной.

29c. Обрушившийся Туннель

До того как туннель обрушился в результате подземных толчков, он соединял это помещение с зоной 23. Обыскивающие завал в конце туннеля персонажи, обнаружат погребенный под ним скелет дварфа в блестящих латных рукавицах и ржавым боевым молотом.

Сокровище. Дварф был авантюристом и погиб, когда на него более ста лет назад рухнул потолок. На его рукавицах не видно ни вмятин ни следов коррозии. Заклинание *опознание [identify]* или подобная магия покажет, что они являются *рукавицами силы огра (gauntlets of ogre power)*.

30. ЕСТЕСТВЕННАЯ ПЕЩЕРА

Дом Авриндар держит здесь большие силы на тот случай, если силы Дома Фрет начнут атаку с 11 уровня. Пещера обеспечивает большую часть пропитания для войск Дома Авриндар, что делает её жизненно важной для выживания дома в Подгорье.

Над основной частью пещеры (зона 30a) на севере уступом расположен скальный карниз (зона 30b) высотой в 40 футов с ведущей на него потайной лестницей.

30a. Основная Часть

Потолок. Украшенный гирляндами капающих сталактитов потолок пещеры находится на высоте 80 футов.

Монстры. Пещеру патрулируют верхом на **гигантских ящерах** четыре **дроу-элитных воина** (две женщины - Мизриин Аббат и Шинзал Тлин'орзза, и двое мужчин - К'иорл Танор'Тал и Рросс Хиларн), пять гигантских летающих пауков (см. ниже) и восемь **троглодитов**, разделенных на две группы по четыре особи.

Река. Вливающийся с юга в подземелье водный поток создаёт стремительную реку, которая течёт на северо-запад несколько сотен ярдов и низвергается далее в глубины Подземья. Глубина реки составляет 5 футов, и доходит до 10 футов в месте где она покидает пещеру. Мох и грибы растут по обоим её берегам.

Грибы. Похожий на торфяную подстилку пол дает начало грибному лесу, среди которого высятся 40-футовые высотой зархвуды (а где их срубили - пеньки).

Дроу относятся к своим ящерам как к ценным домашним животным. Выдрессированные рептилии экипированы седлами, поводьями, стременами, седельными сумками и имеют особенность Паучье лазание (см. сноску "Вариант: Особенности гигантских ящериц" в приложении А *Бестиария*).

Летающие пауки - это **гигантские пауки** с крыльями и скоростью полета до 40 футов. Они мелькают, кружась по пещере, и строят свои паутинные гнезда на шляпках зархвудов.

Дроу срубают зархквуды, Для изготовления мебели или плотов дроу используют срубленные зархвуды, а для обеспечения пищей, водой и пергаментом используются посадки бочконожек и триллимаков (см. "Грибы").

Невыносимо воняющие троглодиты подчиняются Горзилу из зоны 30b. Они носят нагрудники и вооружены длинными мечами (см. "Банда Горзила").

30b. Карниз

Территория занимаемая карнизом находится на высоте 40 футов над линией пола зоны 30a. Высеченная в северной стене лестница поднимается в зону 11f.

Сверху на карнизе находятся - **дроу-маг** Нилисстра Аргонре, командующая отрядом из семи **дроу** (две женщины - Влисс и Йерет, и пятеро мужчин - Чаббрис, Дулоррн, Фрал, Хелксрин и Тра'зоррл) и шести **троглодитов**, включая их лидера Горзила (с 20 очками здоровья). Горзил ненавидит Нилисстру и попытается её убить, если решит, что это сойдет ему с рук. Троглодиты носят нагрудники и вооружены длинными мечами (см. "Банда Горзила").

Нилисстре поручено защищать карниз от нападения Муирала, и также она помогает защищать основную часть пещеры в случае атак противников. Если это произойдет, она отправит троглодитов в рукопашную схватку, а сама и её отряд дроу атакуют с расстояния.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Муирал остаётся жив, в то время как силы Дома Авриндар будут разбиты, он оживит трупы всех найденных им мертвых дроу и троглодитов, а затем расставит этих зомби и упырей по всему уровню.

Пока Влонвель жива, Дом Авриндар продолжает свои завоевания устанавливая опорные пункты по всему Подгорью. Смерть Влонвель приводит Дом Авриндар к хаосу, поскольку союзные им дома отзывают свои силы и объединяются с Домом Фрет. После закрепления на 11 уровне, Дом Фрет начинает медленно но неуклонно обосновываться в Рукавице Муирала, что приведет к тому что Муирал и появившиеся здесь авантюристы заново окажутся в конфликте с дроу.

Уровень НОРЫ ТРОГЛОДИТОВ рассчитан на четырех персонажей 11-го уровня, которые, побеждая монстров, должны накопить достаточно опыта, чтобы достичь 12-го уровня. Эти вонючие пещеры и грубые туннели давно являются домом для кланов троглодитов. Присутствие дроу на уровнях выше и ниже превратило это место в поле битвы, на котором персонажи могут завести не предвещающие ничего хорошего союзы.

КТО ТУТ?

Троглодиты населяют этот уровень Подгорья. Их господство оспаривается дроу, желающими поработить их, искажёнными магией Халастера троллями жаждущими плоти троглодитов, и магически усиленным бехиром, полным решимости уничтожить всех.

ТРОГЛОДИТЫ

Троглодиты, захваченные в зоне 2 дроу, будут пытаться убедить искателей приключений помочь им сбежать. Тем временем, сильнейший и последний свободный клан троглодитов защищает зону 7 от вторжения дроу. Троглодиты могут поделиться с искателями приключений знаниями о спрятанных сокровищах и тайных помещениях, если те уничтожат их ненавистных врагов.

ДРОУ

Дроу Дома Авриндар с уровня 10 и Дома Фрет с уровня 12, ведут междоусобную борьбу за право обладания уровнем, в то же время захватывая троглодитов в качестве рабов, и прилагая все усилия, пытаясь держаться подальше от бехира.

ТРОЛЛИ-МУТАНТЫ

Обитающие на уровне тролли стали мутантами из-за светящейся, покрытой рунами пещеры в зоне 11. Магия пещеры породила троллей с гротескными уродствами и магическими чертами, пожирающих троглодитов, дроу и авантюристов, когда только смогут их найти. У троллей хватает ума, чтобы не попадаться на глаза бехиру.

БЕХИР

Змееподобный монстр питается троллями и троглодитами, держа их популяцию под контролем. Халастер одарил бехира магическими рунами, высеченными на его чешуйчатой шкуре, и он может их активировать для создания мощных магических эффектов.

Бехир бродит по всему уровню, но персонажи впервые сталкиваются с ним в зоне 17. На его присутствие заранее могут намекнуть вспышки синих чешуек в глубине туннелей. Огромные когтистые следы можно увидеть на потолках нескольких пещер. Иногда издалека доносятся звуки грома и видны вспышки молний.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 11.

1. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ АВРИНДАР

Потолок. Вогнутый потолок пещеры поднимается на высоту 20 футов.

Часовые. Женщина **дроу-элитный воин** Вентрид Ксиль'талан возглавляет шесть **дроу** (две женщины и четверо мужчин).

Дроу, служащим Дому Авриндар, было поручено охранять проход, ведущий к уровню 10. Они устроили засаду и убивают всех не-дроу, идущих с этого направления.

Сокровище. К одежде Вентрид прикреплён обсидиановый скарабей, с выгравированным на нём знаком Дома Авриндар (25 зм), на пальце хрустальное кольцо в форме паука с чёрной жемчужиной (750 зм).

2. ПЛЕНЁННЫЕ ТРОГЛОДИТЫ

Треснувшие кости и черепа мелких существ, на которых охотились троглодиты, засоряют туннели, ведущие к этой области, помечая границы территорий, когда-то принадлежавших их кланам. Вторженцы дроу с уровней 10 и 12 поработили когда-то живших здесь троглодитов. Дроу не раз отвоёвывали данные территории друг у друга. В настоящий момент этим местом владеют дроу Дома Авриндар.

2a. Троглодиты в Цепях

Воздух в пещере спёртый от зловония двадцати двух взрослых **троглодитов**. Они носят железные кандалы на лодыжках и связаны друг с другом цепью, ожидая перемещения в Рукавицу Муирала (уровень 10).

Скорость скованного троглодита уменьшена вдвое, и он не может отойти более чем на 5 футов от троглодитов, к которым он прикован. Ключи от кандалов находятся у дроу-мага в зоне 2c. Персонаж может взломать замок на кандалах, пройдя проверку Ловкости Сл 15 и используя воровские инструменты.

Даже если троглодиты освобождены, они не уйдут отсюда, пока дроу удерживают их молодняк (см. зона 2c). Хотя изначально они испытывают страх, троглодиты взаимодействуют с персонажами, пытаясь настроить их против дроу, обещая сокровища в обмен на освобождение себя и своего потомства. Не говорящие на языке троглодитов персонажи, и не имеющие доступа к заклинанию *языки [tongues]* и подобной магии, могут использовать жесты, рисунки или любые другие методы для общения без слов. Для передачи сообщения таким образом требуется пройти проверку Сл 15 Харизмы (Выступление).

Если персонажи не проявляют интереса в оказании помощи троглодитам, они начинают падать ниц и громко воспевать персонажей, будто поклоняясь героям. Троглодиты пытаются привлечь внимание дроу из зоны 2c, в надежде на то, что это разозлит дроу и побудит их атаковать персонажей.

Троглодиты вступают в любую драку с дроу, учитывая ограничение в виде кандалов. Если они могут, то сосредотачивают свои атаки на Табдраре До'этте (см. зона 2c), в надежде заполучить ключ от кандалов. Любой освобождённый троглодит набрасывается на дроу, желая им отомстить.

Когда персонажи спасают от дроу троглодитов и их потомство, они показывают им потайную дверь, ведущую в зону 2d, и позволяют забрать находящиеся там сокровища. Если персонажи являются непреднамеренными участниками побега троглодитов, троглодиты предлагают сокровища, только если им будут угрожать.

2b. Арочные Врата на Уровень 6

Встроенная в западную стену пещеры с потолком в 10 футов каменная арка, находится прямо за углом от входного туннеля. Арка является магическими вратами Халастера (см. «Врата»). На замковом камне арки вырезано углубление в форме руки с магическим символом на раскрытой ладони. Правила прохождения врат следующие:

- Если сколдованная при помощи заговора *волшебная рука [mage hand]* нажмёт своими спектральными пальцами на углубление в замковом камне врата открываются на 1 минуту

- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 40 на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

2c. Аморальная Дилемма

Монстры. В северной части пещеры, пять мужчин **дроу-элитных воинов** держат под пристальным взором 11 детёнышей троглодитов (небоевые существа Маленького размера). Мужчина **маг-дроу** Табдрар До'этт обдумывает, что делать с потомством троглодитов.

Ящики. Стоящие в южной части пещеры ящики из зархвуда наполовину заполнены железными цепями и кандалами.

Секретная дверь. Пласт в каменной стене скрывает потайную вращающуюся дверь, покрытую маслянистыми выделениями троглодитов. Всё, что касается маслянистой двери, будет иметь отвратительный запах троглодитов в течение 1 часа или до тех пор, пока запах не будет смыт. Вонь не так сильна, как черта троглодита Вонь, и не оказывает никакого эффекта на тех, кто её почувствовал.

Табдрар решает, стоит ли перебить потомство троглодитов, ведь они слишком малы для кандалов. Он склонен сделать так, и только вмешательство персонажей сможет его остановить. Дроу-маг владеет ключами, открывающими кандалы хранящиеся в комнате, а также кандалы троглодитов в зоне 2a.

Дроу отправляются проверить любой возникший шум в зоне 2a и атакуют всех, кто взаимодействуют с троглодитами. Если персонажи этого не делают (или если они смогли договориться не начинать бой), дроу готовы заключить с ними сделку. Они рассказывают, что на этом уровне буйствует бехир, уничтожающий любого, кто столкнётся с ним. Если персонажи убивают бехира и всех дроу Дома Фрет, которых они встретят на своём пути, Табдрар обещает, что Дом Авриндар позволит им оставить себе сокровища бехира. Он также обещает пощадить потомство троглодитов. Успешная проверка Сл 15 Мудрости (Проницательность) покажет, что оба обещания являются ложью.

Сокровище. К одеждам дроу прикреплён обсидиановый скарабей с выгравированным на нём знаком Дома Авриндар (25 зм). У Табдрара также с собой книга заклинаний в кожаном переплёте, содержащая подготовленные им заклинания.

2d. Клад Троглодитов

В пещере на полках естественного происхождения разложены черепа бывших вождей троглодитов.

Сокровище. На полу, на видном месте, свалено богатство троглодитов: 920 зм, серебряный длинный меч и три аметистовых шара (750 зм каждый).

3. ГОЛОДНЫЙ ГНОМ

Трупы. Восемь трупов дроу раскиданы, как тряпичные куклы, по полу пещеры с потолком высотой в 10 футов.

Тролль с телом гнома. Голый, лысый, серокожий глубинный гном грызёт один из трупов. (Гном на самом деле **тролль** Кслорп, преобразованный рунами из зоны 11b.)

В своём нынешнем облике тролль имеет параметры невооружённого (КД 12), хаотично-злого **глубинного гнома (свирфнеблина)**, говорящего только на языке Великанов. Использование заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19) на тролля вернёт ему прежний облик. Кслорп также возвращается к своему нормальному облику, когда его очки здоровья в облике глубинного гнома уменьшатся до 0. Вернувшись в облик тролля он полностью восстановит свои очки здоровья, но весь избыточный урон от атак вызвавших его превращение, перенесётся на эту форму.

Кслорп следует за персонажами, если они дадут ему пожрать. Он сражается на одной стороне с группой до тех пор, пока счастлив и сыт. Если с Кслорпом плохо обращаются, он приходит в бешенство и нападает.

Дроу убиты бехиром. Исследующий тела персонаж и преуспевший в проверке Сл 10 Мудрости (Медицина), понимает что четверо из дроу покрыты следами ожогов от ударов молний, трое были разорваны на куски огромными когтями, а один был раздавлен до смерти (жертва бехира, обернувшегося вокруг неё).

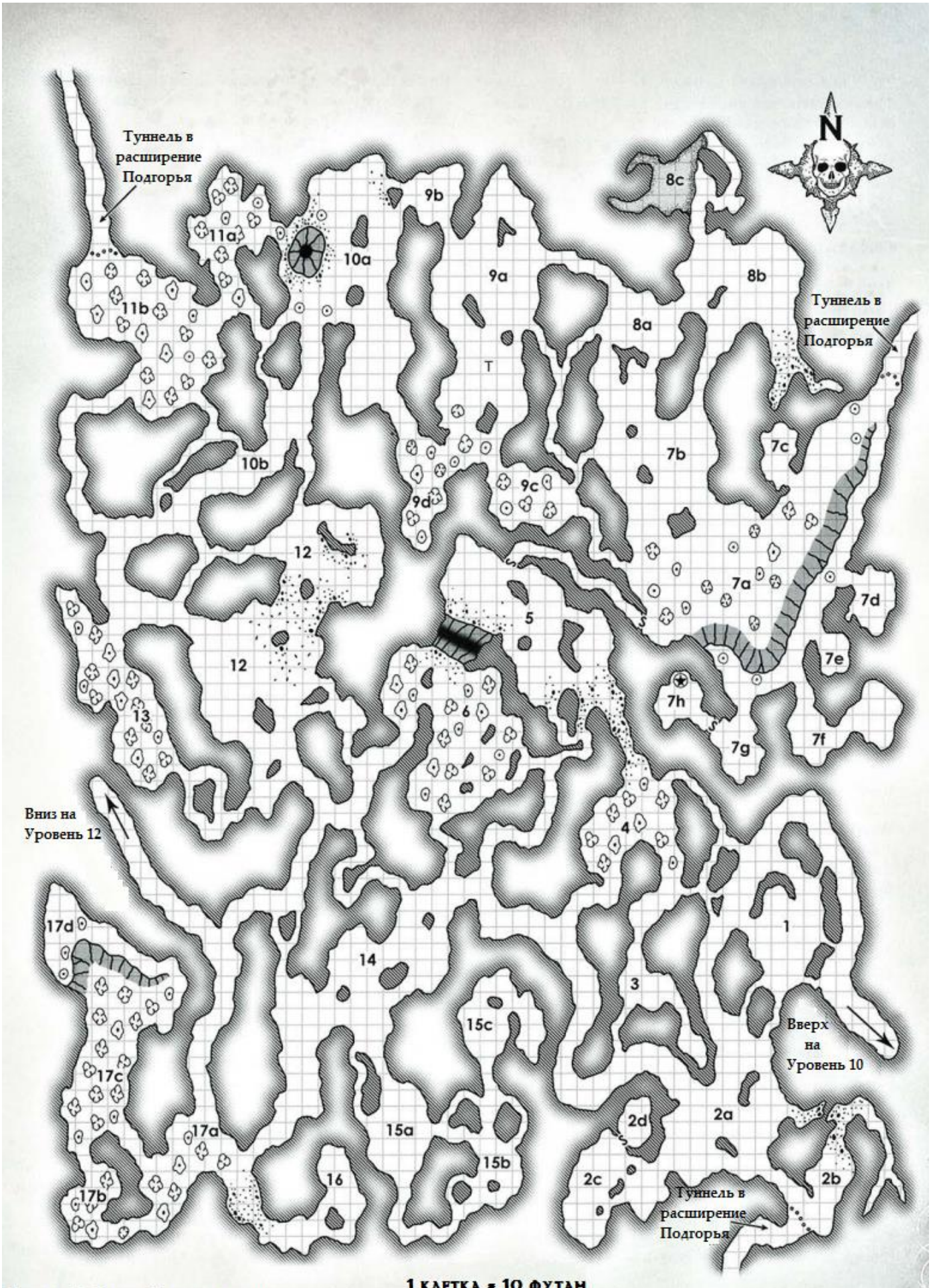
4. ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ КОНЕЧНОСТИ

Скальные образования. Кругом множество сталактитов и сталагмитов.

Покрытые бородавками конечности. Шесть отрубленных конечностей троллей (пять рук и одна нога) и голова тролля лежат на полу в лужах чёрной, липкой крови.

Кровавый след. Следы огромных, окровавленных когтей извиваются вокруг сталактитов на потолке, а затем удаляются на юго-запад.

Когда персонажи пересекают область, конечности начинают дёргаться, оживают и атакуют, в соответствии с описанием в сноске "Вариант: Отвратительные Конечности" раздела "Тролль" в *Бестиарии*. Любой персонаж, преуспевающий в проверке Сл 10 Мудрости (Медицина), понимает, что конечности принадлежат трём разным разорванным на части и съеденным бехиром троллям. Следы на потолке также принадлежат бехиру и заканчиваются на полпути в зону 14.



Карта 11: Норы Троглодитов

5. ИЗДЕВАТЕЛЬСТВО НАД ТРОГЛОДИТАМИ

Потолок. Потолок в пещере варьируется на высоте от 15 до 30 футов.

Сражение. Пятирукий тролль сражается с шестью **троглодитами** в северо-западной части пещеры.

Яма. Юго-западная часть пещеры граничит с 30-ти футовой в глубину зияющей ямой. Она пуста.

Секретная дверь. Северная стена скрывает потайную вращающуюся дверь. Находясь внутри туннеля, дверь обнаруживается автоматически.

В том случае если персонажи решат понаблюдать за исходом сражения между троглодитами и троллем, считайте, что каждый раунд умирает один троглодит, а тролль остаётся невредимым, благодаря своей регенерации. Если персонажи приходят на помощь троглодитам, они в ужасе сбегают с поля боя через потайную дверь и отступают в зону 7a, оставляя персонажей разбираться с троллем в одиночку.

У мутировавшего тролля из груди растёт дополнительная пара рук, а также из спины торчит ещё и пятая рука. Тролль преуспевает во всех спасбросках против вони троглодитов. У него параметры обычного **тролля** со следующими изменениями:

- У него 44 очка здоровья на момент прибытия персонажей.
- Используя мультиатаку, тролль выполняет 5 атак когтями вместо двух.

Пока он ранен, тролль имеет уровень опасности 6 (2,300 опыта). Если он восстанавливает полностью свои очки здоровья, его уровень опасности возрастает до 8 (3,900 опыта).

6. ПЕЩЕРА ПРОНЗАТЕЛЕЙ

Пещера заполнена сталактитами и сталагмитами, а также прячущимися среди сталактитов двадцати шестью **пронзателями.** Пронзатели будут падать на любое существо, заканчивающее свой ход в пещере до тех пор, пока не упадут все пронзатели.

К северу от пещеры находится пустой зияющий шурф глубиной в 30 футов. За ним начинается зона 5.

7. ЛОГОВО ТРОГЛОДИТОВ

Последний свободный клан троглодитов населяет эти пещеры. Все члены клана живут в страхе из-за бехира, троллей и дроу. Искатели приключений являются для троглодитов очередной угрозой до тех пор, пока они не докажут обратное.Не говорящие на языке троглодитов персонажи, и не имеющие доступа к заклинанию *языки [tongues]* и подобной магии, могут использовать жесты, рисунки или любые другие методы для общения без слов. Для передачи сообщения таким образом требуется успешная проверка Сл 15 Харизмы (Выступление).

7a. Готовые к Бою Троглодиты

Потолок. Сталактиты заполонили потолок, высота которого варьируется от 30 футов на севере до 50 футов на юге.

Пол. В пещере грязный и неровный пол.

Троглодиты. Восемнадцать взрослых **троглодитов** укрываются за россыпью сталагмитов. (Добавьте к ним троглодитов, сбежавших из зон 5 и 2.)

Уступ. Каменный склон восточной стороны пещеры поднимается к длинному идущему на юг карнизу. Уступ находится в 20 футах над полом пещеры и на него выходят четыре туннеля. Из ведущего в зону 7d туннеля видно огненное сияние (подробности см. в зоне 7d)

Секретная дверь. В юго-западном углу пещеры вращающаяся потайная дверь. Находясь внутри туннеля, дверь обнаруживается автоматически.

Троглодиты готовятся к очередной атаке дроу с севера. Текущий лидер клана - троглодит Кол'даан с 20 очками здоровья. Он имеет при себе деревянный меч и может заменить любую атаку когтем на атаку мечом, нанося 4 (1к4 + 2) дробящего урона при попадании. Неважно в битве или на переговорах, Кол'даан склонен принимать героические позы со своим мечом и выдавать вдохновляющие речи на языке троглодитов.

7b. Поле Боя

Пол влажной пещеры усеян трупами двадцати одного троглодита и девяти дроу, окруженных лужами липкой крови и находящимися на разных стадиях разложения (предполагается, что здесь произошло более одного сражения). Троглодиты были убиты оружием дроу, а дроу были разорваны на части зубами и когтями троглодитов. Некоторые из трупов дроу наполовину съедены.

7c. Раненые Троглодиты

Пещеру занимают четыре взрослых **троглодита**. Один троглодит с полными очками здоровья охраняет остальных трёх имеющих ранения (Каждый имеет по 1к6 очку здоровья). Если персонажи предлагают магическое лечение для всех

раненых троглодитов и весть об этом расходится, то они получают преимущество на проверки Харизмы при взаимодействии с троглодитами в зоне 7.

7d. Ферма Огненных Жуков

Огненное сияние исходит из этой пещеры. Здесь находятся шесть **гигантских огненных жуков (giant fire beetles)** и присматривающий за ними **троглодит** с 10-футовым шестом. С тех пор, как клан троглодитов попал в ловушку дроу, им приходится выращивать жуков для собственного пропитания.

7e. Лик Халастера

Веками падающие с потолка капли создавали каменное образование на задней стене пещеры, напоминающее лицо Халастера Чёрного Плаща. Троглодиты оставляют небольшие подношения вокруг образования, в том числе полдюжины шаров из помёта летучей мыши, гирлянду из кишечника дроу и грязный кинжал с изогнутым лезвием.

Сокровище. Грязный кинжал - это *кинжал яда [dagger of venom]*. Троглодиты ничего не знают о его волшебной природе.

7f. Детская Троглодитов

Четверо взрослых **троглодитов** присматривают за 22-мя детёнышами (небоевые существа Маленького размера). Двое взрослых стоят на страже у входа в пещеру; остальные кормят и играются с потомством в задней части пещеры.

7g. Пещера Вождя

Последний вождь троглодитов был недавно убит дроу, что сделало Кол'даана лидером племени. В пещере вождя скрываются три старых беззубых **троглодита** с 8-ю очками здоровья и не могущих совершать атаки укусом. Эти злобные троглодиты служили советниками бывшему вождю. Кол'даан считает, что они слабы и не хочет иметь с ними дел. Они сражаются только в целях самообороны. Каждый имеет уровень опасности 1/8 (25 опыта).

Секретная дверь. Потайная дверь сокрыта в северо-западной части пещеры. Старые троглодиты не раскрывают её местонахождения и осыпают оскорблениями любого, кто попытается её открыть.

7h. Благословление Лаогзеда

Тёмная пещера содержит скульптуру из грязи высотой в 5 футов и диаметром в 8 существа, сочетающего в себе черты демонической жабы и ящерицы. Любой персонаж с подходящей предысторией или преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия), понимает, что это скульптура демонического бога Лаогзеда, которому поклоняется большинство троглодитов.

Сокровище. Разбив скульптуру, в её останках можно обнаружить 50 малахитовых драгоценных камней (10 зм каждый).

8. ИЛЛЮЗОРНАЯ ПЕРЕДОВАЯ

Дроу Дома Фрет убедились на горьком опыте, что троглодиты из зоны 7 слишком выносливы и упрямые, чтобы быть легко побеждёнными. Мужчине **магу-дроу** Орлу Теленне было поручено удерживать пещеры до прибытия подкрепления. Используя имеющиеся в его распоряжении ресурсы, Орл создал иллюзии, препятствующие проникновению сюда троглодитов. Для этого он подготовил заклинание *мираж [hallucinatory terrain]* вместо заклинания *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentackles]*, *притворство [seeming]* вместо *облако смерти [cloudkill]* и *трюк с верёвкой [rope trick]* вместо *смены обличия [alter self].*

8a. Ложный Тупик

Благодаря заклинанию *мираж [hallucinatory terrain]*, наложенному Орлом, пещера с потолком в 20 футов кажется заполненной от стены до стены бассейном с булькающей кислотой. Едкий запах кислоты кажется реальным для любого приближающего существа, но контакт с кислотой не причиняет никакого вреда. Иллюзию можно снять с помощью заклинания *развеять магию [dispell magic]* (Сл 14). Орл каждый день обновляет эффект заклинания.

8b. Фальшивый Лагерь

В центре усыпанной щебнем пещеры Орл сотворил, умещающуюся в квадрат со стороной 30 футов лагерную стоянку. Лагерь представляет собой соблюдающую тишину группу из девяти хорошо вооружённых волшебников и воинов-дроу, общающихся друг с другом на языке жестов. На самом деле, дроу - это девять троглодитов-**зомби**, созданных при помощи заклинания *восставший труп [animate dead]* и замаскированных заклинанием *притворство [seeming]*.

8c. Пещера Орла

Вода. Чистая вода просачивается сквозь трещины тупиковых западных туннелей, образуя бассейн глубиной в 5 футов на большей части пещеры.

Лагерная стоянка. Лишенный комфорта лагерь расположен в нише на юго-востоке.

В лагере одеяло, бочонок с грибным вином и сумка из паучьего шёлка с рационами на 10 дней и книгой заклинаний Орла (см. «Сокровище» ниже). Орл проводит здесь большую часть своего времени и будучи постоянно настороже, иногда выбирается отсюда, чтобы проверить зону 8b.

Приказы полученные Орлом не включают бои с троглодитами или хорошо вооружёнными искателями приключений в одиночку. Когда кто-то приближается к его стоянке, он накладывает заклинание *трюк с верёвкой [rope trick]*, взбирается в межпространство созданное заклинанием, и затаскивает верёвку внутрь. Спрятавшись, он каждые 10 минут проверяет, ушли ли незваные гости. Если у него не хватает времени, чтобы спрятаться таким образом, он накладывает на себя заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]* и отступает в зону 9b.

Сокровище. Книга заклинаний Орла содержит стандартные заклинания мага-дроу, а также заклинания *восставший труп [animate dead], мираж [hallucinatory terrain], трюк с верёвкой [rope trick]* и *притворство [seeming}*.

9. ОСПАРИВАЕМЫЕ ПЕЩЕРЫ

Дроу Дома Фрет удерживают незначительное превосходство в этих пещерах. Их защита ежедневно прощупывается троглодитами, троллями и лазутчиками, преданными Дому Авриндар.

9a. Скрытая Угроза

Часовые. Двое мужчин **дроу-элитных воинов** прячутся за естественного происхождения колонной из камня на севере.

Пожиратель трупов. Пещера полна гниющих трупов (двадцать троглодитов, девять дроу и пять гигантских пауков). В центре пещеры толстый **тролль**, находящийся под эффектом постоянно действующей невидимости из-за магии Халастера, пирует на одном из трупов паука.

Дроу Эйлтимар и Зазторл служат Дому Фрет. Они наблюдают за невидимым троллем, но не уверены, как с ним поступить и отступают в зону 12 (через зоны 9b, 10a и 10b), если им что-то будет угрожать

Преданность Зазторла Дому Фрет шатка. Это результат ряда скучных заданий, из-за которых он чувствует себя недооценённым и презираемым. Если персонажи захватят его в плен или загонят в угол, он предлагает провести их в крепость Дома Фрет на уровне 12 в обмен на свою свободу. При уважительном к себе отношении, Зазторл может подружиться с персонажами и помочь им в бою.

Заклинание *развеять магию [dispel magic]* (Сл 18), наложенное на тролля, делает его видимым на 1 минуту. Тролль атакует любое увиденное им существо, но отступает в зону 10a (через зону 9d), как только получает урон огнём или кислотой.

9b. Плацдарм Дроу

Пещера с потолком в 20 футов используется, как плацдарм для подготовки рейдов Дома Фрет на территорию троглодитов. Здесь скрываются шесть **дроу**, преданных Дому Фрет (четыре женщины и двое мужчин) и четыре **теневых демона (shadow demons)**. Дроу и их союзники-демоны планируют ослабить троглодитов из зоны 7a и не ожидают встречи с искателями приключений. Если четверо дроу будут повержены, выжившие используют заклинание *тьма [darkness]* для укрытия и отступают в зону 13.

9c. Хитрость с Верёвочником

Дроу и троглодиты избегают пещеру, считая, что внутри обитает верёвочник, но существо - это всего лишь иллюзия, созданная Халастером.

Видящие в тёмной пещере персонажи, замечают, что у самого северного сталагмита есть один сверкающий глаз, заполненный клыками рот и шесть колышущихся усиков. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии школы иллюзий вокруг сталагмита, а успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Расследование) подтвердит, что «верёвочник» - это безмолвная иллюзия, наложенная на обычный сталагмит. Заклинание *развеять магию [dispel magic]* (Сл 15), наложенное на сталагмит, рассеивает ни на что не реагирующую иллюзию. Любая атака или эффект, нацеленный на верёвочника, в конечном итоге нацелена на сталагмит имеющий КД 17, 120 очков здоровья и иммунитет к яду и психическому урону. Увидевший что верёвочник получает урон персонаж, может повторить проверку Интеллекта (Расследование), чтобы понять, что это всего лишь иллюзия.

9d. Сталагмиты

Пещера с потолком в 20 футов усеяна сталагмитами. Больше в ней ничего нет.

10. ТУННЕЛИ ТРОЛЛЕЙ

Дроу часто патрулируют эти области в поисках скрывающихся здесь троллей.

10a. Выгребная Яма

Пещера с 30-ти футовым потолком заполнена эхом от капающей со сталактитов воды и звуками крыльев тринадцати **кровопийц**, живущих в 30-футовой глубиной выгребной яме в западной части пещеры. Кровопийцы нападают на любого кто их побеспокоит.

10b. Центральный Проход

В широком и длинном проходе с 10-ти футовым потолком мутировавший жирный **тролль**, покрытый зелеными бородавками, питается расчленённым трупом дроу. Всякий раз, когда ему наносится урон, бросьте к6. При результате 5 или 6 одна из бородавок тролля взрывается, выпуская **рой насекомых (ос)**, заполняющий случайно выбранное пространство в пределах 5 футов от тролля. Рой действует по собственному броску инициативы и атакует ближайшее к нему существо, игнорируя тролля. Если тролль будет убит, его бородавки больше не будут способны выпускать рои ос.

11. КАМЕННЫЙ ЛЕС

Пещеры с 20-ти футовым в высоту потолком, заполнены сталагмитами, сталактитами и другими каменными образованиями, что придаёт местности вид густого леса из камней.

11a. Стоячие Врата на Уровень 8

Среди каменных образований установлены стоячие врата (см. «Врата»), образованные парой сталагмитов высотой в 10 футов с высеченными изображениями их обвивающих гигантских каменных змей. Верхние части сталагмитов подпилены и на них лежит каменная перемычка с вырезанными словами на языке Дварфов: "НАДЕНЬ ХРУСТАЛЬНУЮ КОРОНУ". Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если существо носит хрустальную корону Короля Мелаира (уровень 6, зона 11d), стоя в пределах 5 футов от врат.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо появляется в зоне 18b на уровне 8, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

11b. Изменяющая Троллей Пещера

Сталагмиты. В пещере с потолком в 20 футов находятся десять измененных магией Халастера сталагмитов так, что каждый из них имеет сходство с безумным магом: старый волшебник в мантии, расшитой изображениями не имеющих век глаз и с лицом, застывшем в безумном крике.

Светящиеся руны. Над каждым сталагмитом парит светящаяся руна.

Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия) персонаж, понимает, что парящие над сталагмитами руны представляют магию школы преобразования. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что магия рун не является опасной для искателей приключений, но она вызывает странные, постоянно действующие трансформации у любого задержавшегося здесь тролля. (Например, у тролль может вырасти лишняя голова или щупальца, или он получит какую-то магическую способность или ауру.)

Накладывание заклинания *развеять магию [dispel magic]* на руну заставляет её испариться, а сталагмит под ней взорваться. Каждое находящееся в 20 футах от взрывающегося сталагмита существо должно совершить спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 22 (4к10) дробящего урона при провале и половину при успехе.

Если персонажи задерживаются здесь, магические врата в зоне 11a могут оказаться открытыми и из них появятся 1к4+2 **тролля** и точно такое же число куриц. Тролли тут же бросаются в погоню за курицами или за любым другим источником пищи в их поле зрения.

12. БИТВА ДРОУ

Когда персонажи впервые приближаются к этой пещере с 50-ти футовым в высоту потолком, они слышат доносящиеся отсюда звуки битвы.

Демоны. На узком участке между северной и южной частями пещеры два **чазма (chasmes)** сражаются с **хезроу**. Все три демона светятся.

Дроу. Две противоборствующие группы дроу сражаются друг с другом, используя заклинания и арбалеты, игнорируя демонов. Десять дроу рассредоточились к северу от демонов. Шестнадцать дроу находятся к югу от демонов.

Трупы. Тела пятидесяти дроу и двадцати троглодитов разбросаны по полю боя среди луж демонического ихора. Их снаряжение не подлежит восстановлению.

Пещера является полем жаркой битвы между Домом Фрет (на севере) и Домом Авриндар (на юге). Силы Дома Фрет - это девять мужчин **дроу** во главе с мужчиной **дроу-магом** Спирретом Даламбра. Силы Дома Авриндар - пятнадцать **дроу** (двенадцать женщин и трое мужчин) во главе с женщиной **дроу-жрицей Лолс** Шиндрир Аргонре.

Чазмы являются агентами Дома Фрет, а хезроу - слуга Дома Авриндар. Все три демона отмечены заклинанием *огонь фей [faerie fire]*, наложенными на них дроу с противоположной стороны.

Персонажи, сотрудничающие с одним из домов дроу, становятся объектом гнева другого дома. В том случае если персонажи оказываются на стороне выигравшего дома, лидер победивших дроу проводит с ними переговоры, чтобы узнать, чего они ожидают взамен (см. ниже). Если персонажи оказались на стороне проигравших, дроу не проявляют к ним милосердия.

Когда персонажи отказываются вступать в сражение, силы с обеих сторон медленно сокращаются до тех пор, пока хезроу наконец не победит чазмов. Маг-дроу Спиррет, сбегает используя заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]*, оставляя своих соратников умирать в схватке с хезроу. Он израсходовал все свои слоты для заклинаний и должен выпить зелье (см. «Сокровище» ниже), чтобы восстановить потерянные очки здоровья. Сбежав, Спиррет пытается укрыться и отдохнуть в зоне 13. У хезроу к концу боя осталось 72 очка здоровья, а Шиндрир пока не применила ни одно из своих заклинаний. Она использует свою целительную магию, чтобы как можно быстрее полностью восстановить здоровье демона. Выжившие воины Дома Авриндар - это шесть женщин **дроу**, которых исцеляет заклинанием *множественное лечение ран [mass cure wounds]* Шиндрир.

Спиррет Даламбра

Спиррет был вынужден принять командование истощающимися силами Дома Фрет на этом уровне после того, как его командир, Бераника Фрет, была убита демонами. Основная задача Спиррета состояла в том, чтобы защищать и служить Беранике и теперь ему предстоит донести неприятные новости о смерти её старшей сестре, Эрелаль Фрет, на уровне 12.

Если персонажи помогают Спиррету одолеть силы Дома Авриндар, или если они поставят его в безвыходное положение или возьмут в плен, то он коварно предлагает им помощь в получении аудиенции с Эрелаль Фрет, командующей крепостью Дома Фрет на уровне 12. Спиррет заявляет, что Эрелаль захочет наградить их за героизм или в обмен на его освобождение. Но предложение мага дроу - просто отчаянный ход, чтобы выкрутиться перед своим командованием, персонажи могут понять это преуспев в проверке Мудрости (Проницательность), против проверки Харизмы (Обман) Спиррета. Он на самом деле надеется доставить персонажей Эрелаль Фрет, а затем выдать их за убийц Бераники.

Сокровище. Книга заклинаний Спиррета содержит все подготовленные им заклинания, а также заклинания *корона безумия [crown of madness], ужас [fear], кислотная стрела Мелфа [Melf's acie arrow]* и *послание [sending]*. К его плащу прикреплён обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой Дома Фрет (25 зм). В отдельном кошеле на поясе он хранит *зелье высшего лечения [potion of supreme healing]* в прозрачном хрустальном флаконе (5 зм).

Шиндрир Аргонре

Шиндрир - могущественный член её небольшого дома дроу, пообещавший свою поддержку делам более крупного Дома Авриндар. Однако при этом она считает Влонвель Авриндар своим смертельным врагом и планирует свергнуть её, тем самым изменив отношения между Домами Авриндар и Аргонре.

Полностью осознавая амбиции своей соперницы, Влонвель приказала Шиндрир отправиться на передовую разгорающегося конфликта с Домом Фрет. Влонвель рассчитывала, что Дом Фрет позаботится о Шиндрир, но убить её оказалось труднее, чем она ожидала.

В том случае если персонажи убили Влонвель на уровне 10 и делятся этой информацией с Шиндрир, она приходит в ярость за лишение её такого удовольствия и нападает на них.

Сокровище. Шиндрир носит перчатки из паучьего шёлка с вшитыми в них кровавиками (750 зм за пару) и серебряный священный символ Лолс (25 зм). В рукоять её плётки вставлен обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой Дома Аргонре (25 зм).

13. УБЕЖИЩЕ ДОМА ФРЕТ

Между сталактитами и сталагмитами, заполняющими пещеру с потолком высотой в 30 футов, натянута толстая плотная паутина. Если она не срублена или сожжена, её нити создают настоящий лабиринт, уменьшая видимость в пещере до 10 футов. В них также попадают летучие мыши, ящерицы и кровопийцы, многие из которых все ещё живы и испуганно пищат.

В северном конце пещеры, скрытый за сталагмитом, находится тайник с припасами, оставленными здесь разведчиками дроу из Дома Фрет. Припасы включают в себя бочку с грибным вином, рационы на 20 дней (сухое мясо и мох) в ранце из кожи ящера и запечатанную бутылочную тыкву содержащую 20 доз с ядом дроу (см. «Яды» в главе 8 *Руководства Мастера*).

14. ДОЗОРНЫЙ ПОСТ ДОМА АВРИНДАР

Потолок. Расстояние между потолком и полом пещеры колеблется от 20 до 40 футов. В потолок упираются три естественного образования каменные колонны.

Разведчики. Две женщины **дроу-элитные воины** (Акора и Данафай) оседлали **гигантских ящеров (giant lizards)** недалеко от центра пещеры.

Дроу атакуют при первых признаках вторжения. Ящеры оснащены сёдлами, поводьями и стременами и имеют особенность Паучье лазание (см. сноску "Вариант: Особенности гигантских ящериц" в приложении А *Бестиария*). Дроу заставляют ящеров подняться на стены, чтобы лучше рассмотреть персонажей по мере их приближения.

Если персонажи повернут в сторону зоны 12, Акора и Данафай попытаются добраться туда первыми, чтобы предупредить Шиндрир.

Сокровище. К одеждам дроу прикреплён обсидиановый скарабей с выгравированным знаком Дома Авриндар (25 зм).

15. ОПУСТЕВШИЕ ПЕЩЕРЫ

Когда-то здесь жили троглодиты, большинство из них были пленены дроу или сожраны бехиром и троллями.

15a. Грязное Логово

Когда-то здесь располагалось логово троглодитов. Пещера с 20-ти футовым высотой потолком покрыта грязью. После троглодитов на стенах остались отвратительные, маслянистые выделения.

15b. Каменный Тролль

Мутировавший **тролль** ищет пищу в куче оставшихся от троглодитов отбросов. Тролль выглядит нормально, но имеет особую черту. В начале каждого его хода бросьте к6. При результате 1 тролль превращается в камень и остаётся окаменевшим до начала своего следующего хода. Использование заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* на тролле избавляет его от этого волшебного недуга.

15c. Пустая Детская

Троглодиты когда-то растили здесь своё потомство, пол усыпан костями мелких вредителей.

16. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 7

В северной стене пещеры с 10-ти футовым высотой потолком находится каменная арка. На замковом камне арки вырезана держащая зажженный факел рука. Арка - магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат таковы:

- Если зажженный факел находится в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 29 на уровне 7, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

17. ЛОГОВО БЕХИРА

Пол затхлого логова бехира покрыт обломками хрустящих под ногами костей. Ходящие по ним существа, получают помеху при проверках Ловкости (Скрытность) сделанных с целью незаметного передвижения по пещере.

17a. Пасть

Каменные образования. Пещера с 40-футовым высотой потолком усеяна остроконечными сталагмитами и сталактитами, придавая ей вид зубастой пасти. Между сталактитами порхают безвредные летучие мыши.

Вспышки молний. Если бехир находится в зоне 17c, спорадические вспышки сине-белого света появляются в ведущем сюда туннеле в сопровождении потрескивающего шума.

17b. Раздавленный Дроу

Наполовину съеденный труп недавно убитого мужчины-дроу насажен на сталагмит у северного входа в пещеру с 30-ти футовым высотой потолком. Грудь дроу раздавлена из-за того, что на него наступил бехир.

17c. Бехир

Бехир (behir) устроил засаду в этой пещере с 50-ти футовым высотой потолком. Мускулистое, змееобразное тело, обвивается вокруг сталагмитов. Шрамы, высеченные на его чешуйчатой шкуре в виде магических рун, нанесены Халастером. Руны дают возможность бехиру использовать следующие легендарные действия.

Легендарные Действия

Бехир может совершить три легендарных действия, выбирая из представленных ниже. За один раз он может использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бехир восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13).

Малое колдовство. Бехир использует заклинание *сверкающие брызги [color spray]* или *усыпление [sleep]*, без требуемых компонентов.

Высшее колдовство (Стоит 2 действия). Бехир использует заклинание *невидимость [Invisibility]* или *туманный шаг [misty step]*, без требуемых компонентов.

17d. Клад Бехира

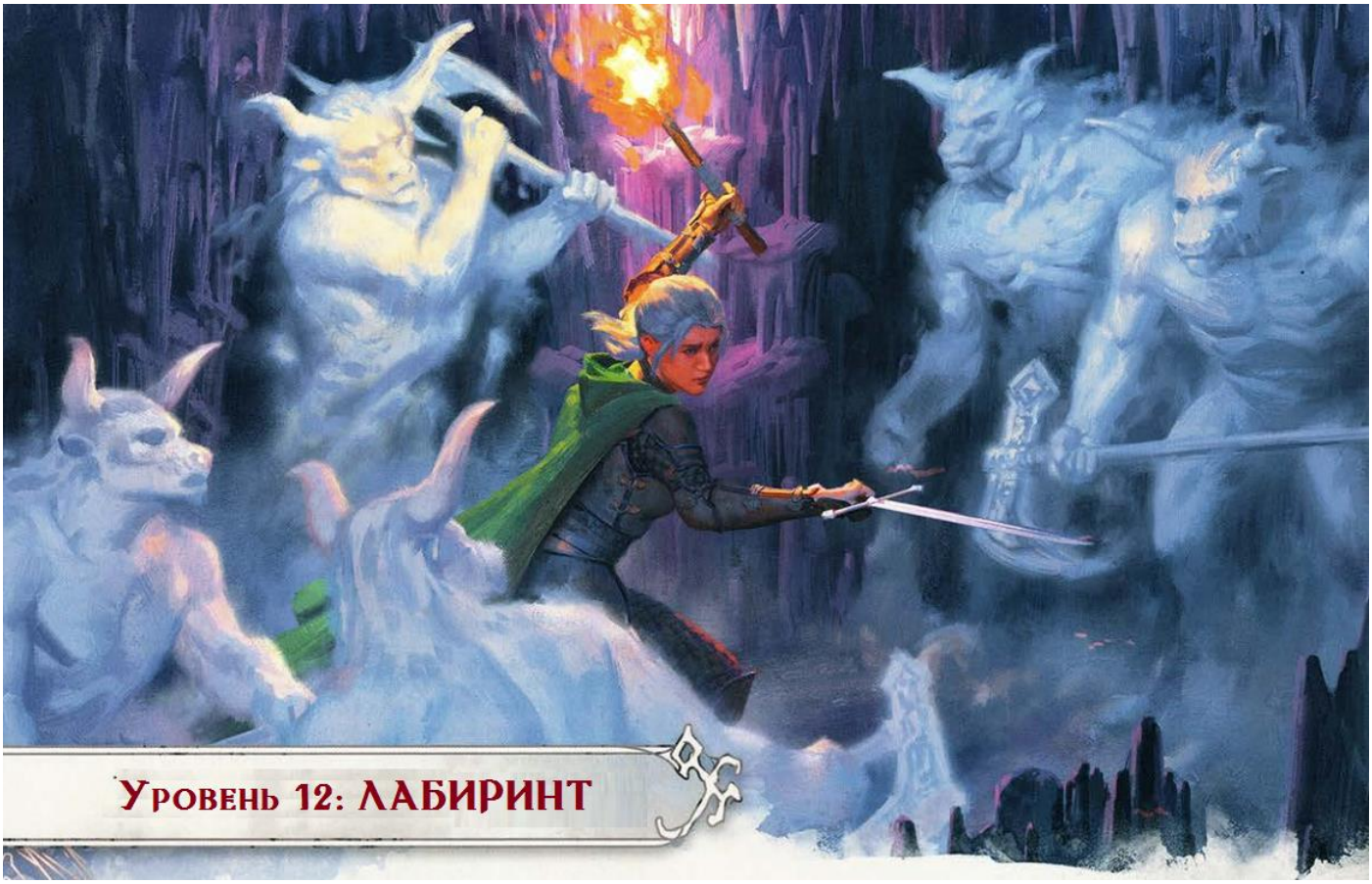
На карнизе, находящемся в 30 футах над полом зоны 17c и на 20 футов ниже потолка пещеры, бехир устроил гнездо из костей, украшенное сверкающими монетами и драгоценными камнями.

Сокровище. В сокровищницу бехира входит 6700 зм, 4100 см, брошь в форме скорпиона из золота и оникса (250 зм), выполненная в эльфийском стиле серебряная музыкальная шкатулка (1000 зм) и *шлем ужаса [dread helm]*. Чудесный предмет обычного качества, *шлем ужаса* - ужасающий стальной шлем, заставляющий глаза одевшего его владельца светиться красным цветом.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Дома Авриндар и Фрет продолжают отправлять свои силы на этот уровень до тех пор, пока их крепости (на уровнях 10 и 12 соответственно) не будут уничтожены. В дополнение к дроу авантюристы могут также столкнуться с демонами, посланными дроу для уничтожения бехира. Дроу, сумевшие убить бехира, забирают его сокровища в свою крепость.

Если персонажи уничтожают бехира, нейтрализуют троллей и наносят существенный урон Домам Фрет и Авриндар на этом уровне, сила троглодитов, как и их количество, начинает расти. Даже если троглодиты также будут уничтожены, новые кланы прибудут сюда из других мест Подгорья. Воодушевленные отсутствием врагов, вернувшие контроль над своими бывшими норами троглодиты, становятся враждебными по отношению ко всем другим существам, независимо от каких-либо прошлых перемирий.



Уровень ЛАБИРИНТ рассчитан на четырех персонажей 12-го уровня, и побеждающие на нём монстров персонажи должны получить достаточно опыта, чтобы пройти полпути к 13-му уровню.

ЧТО ТУТ?

Уровень представляет собой поле битвы между дроу Дома Фрет и племенем минотавров. Минотавры господствуют в лабиринте пронизанных магическими эффектами и ловушками туннелей, в то время как дроу занимают изящную крепость Паучьего Дозора и окружающие её пещеры - плацдарм Дома Фрет для завоевания Подгорья.

Боевые действия между дроу и минотаврами в результате разрушительных потерь с обеих сторон были недавно прекращены. Дриввин Фрет, дроу-архимаг, надеется использовать эту передышку в интересах своего дома и призвать демона гористро, который заставит минотавров подчиниться Дому Фрет.

ДОМ ФРЕТ

Из своего темного бастиона лидеры дома стремятся помешать своим противникам, Дому Авриндар (см. уровень 10) захватить Норы Троглодитов (уровень 11). Возглавляет усилия Эрелаль Фрет, дроу-жрица Лолс. Ее старший брат Дриввин оказывает ей всестороннюю поддержку.

Эрелаль имела контакт с Лолс и уверовала, что ключ к завоеванию Нор Троглодитов - это капитуляция минотавров в Лабиринте. Как только минотавры подчинятся Дому Фрет, дроу используют их для очистки и закрепления в Норах. С этой целью Дриввин разрабатывает ритуал для вызова и управления демоном гористро. Выдавая гористро за Бафомета, Демонического Лорда минотавров, он надеется завоевать тем самым их повиновение. Но недавно Дриввин понял, что его знаний магии недостаточно для самостоятельного усовершенствования ритуала - и он боится признаться сестре в своей некомпетентности.

В зависимости от того, каким образом у персонажей сложились отношения со встреченным ими ранее Домом Авриндар, это может повлиять на то как к ним будут относится в Доме Фрет. Если персонажи сотрудничали с Домом Авриндар и данный факт становится известен лидерам Дома Фрет, все будущие встречи с членами Дома Фрет, скорее всего, будут враждебны.

Эмиссары Сумеречных Теней

Двое низкоранговых членов семьи Сумеречных Теней (см. уровень 22) прибыли в Замок Паучьего Дозора несколько дней назад, представившись посланниками из крепости Сумеречных Теней ищущих союза с Домом Фрет. Тендра Клинок Ночи и Малин Сумеречная Тень были с чествованием и похвалами приняты Эрелаль Фрет. Дроу-жрица осознаёт

потенциальные выгоды от альянса, хотя она пытается выяснить сделали ли Сумеречные Тени подобные предложения и Дому Авриндар.

О чём Эрелаль не догадывается, так это о том, что Дом Сумеречных Теней не заинтересован в альянсе, а Тендра и Малин прибыли в Лабиринт с секретной миссией. Обязанные Халастеру Черному Плащу, Сумеречные Тени получили приказ убедить Дриввина Фрета стать учеником Безумного Мага. Они тайно сообщили ему об интересе Халастера и о предложении Халастера помочь ему усовершенствовать ритуал, который свяжет гористро с Домом Фрет. Теперь они ждут решения Дриввина, делая все возможное для того, чтобы он сделал правильный выбор.

МИНОТАВРЫ

Двадцать три минотавра населяют южную половину Лабиринта и проводят большую часть своего времени, сражаясь с дроу. Их предводитель Маку - жрец Бафомета, верный последователь Рогатого Короля, неоднократно пытавшийся призвать демонического лорда. Минотавр-жрец верит, что ритуал будет успешным, если он наберет достаточно большое количество изувеченных трупов для его пиршества.

Бафомет, Рогатый Король

Бафомету поклоняются те, кто желает вырваться из оков цивилизации и высвободить своё звериное начало. Все минотавры в Лабиринте стремятся подражать ему своей жаждой крови и дикостью. Он предстает в виде огромного, покрытого черным мехом минотавра с железными рогами, горящими красным огнем глазами и гигантской окровавленной глефой. Самые ярые культисты Бафомета из числа людей, иногда превращаются в минотавров, в награду за свою преданность и самопожертвование.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 12.

Во многих туннелях и пещерах Лабиринта полы покрыты туманной дымкой толщиной в 2 фута; область внутри тумана считается сильно затемненной. Туман может быть развеян заклинанием *порыв ветра [gust of wind]* или подобной магией на 1 минуту, после чего туманная дымка вновь вернётся.

Весь уровень буквально пропитан зловонием смерти, усиливающимся по мере приближения персонажей к зоне 8a.

1. ВХОД В ЛАБИРИНТ

Потолки пещер на входе находятся на высоте 20 футов. Полы покрыты туманной дымкой толщиной в 2 фута.

1a. Ржавая Голова

На полу, под туманной дымкой в центре пещеры лежит ржавая, отрубленная голова щитостража. Минотавры уничтожили конструкта и унесли его тело для использования в создании оружия, бросив здесь голову.

1b. Туманный Альков

Туман скрывает лежащий на полу у задней стены алькова скелет дуэргара. Один из его сородичей всадил в спину дуэргара отломанный сталактит, после чего спрятал здесь тело. Сталактит все еще торчит в начисто обглоданным мелкими вредителями скелете.

2. МЕРТВЯЧОК

Земляные полы в пещерах накрыты туманной дымкой толщиной в 2 фута.

2a. Блуждающий Огонёк

Две каменные колонны упираются в потолок 15-футовой в высоту пещеры, стены которой забрызганы кровью от недавно прошедших здесь сражений между дроу и минотаврами.

Тут обитает невидимый **блуждающий огонек**, темная сущность З'Рески - женщины дроу-жрицы, зарезанной минотаврами. Когда персонажи проходят через пещеру, блуждающий огонек влетает в туннель, ведущий на северо-запад, и освещает себя. Он шепчет на языке Эльфов: "Следуй за мной!", стараясь держаться по крайней мере на 50 футов впереди от последовавших за ним персонажей. Огонек пытается заманить существ в зону 7 и спровоцировать битву с минотаврами. Если персонажи не пожелают следовать за блуждающим огоньком, он становится невидимым и вместо этого следует за ними, ожидая, пока один или несколько персонажей окажутся на грани смерти и атакует их, пытаясь окончательно прикончить.

2b. Сломанная Лютня

В 10-футовом алькове под туманом спрятана вырезанная из светлого дерева лютня. Инструмент разбит и не подлежит ремонту. Идущая по сломанному грифу инкрустированная серебром надпись на языке Эльфов гласит: "Коринн."

3. ТУПИК

Земляной пол туннеля покрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута. Извилистый боковой туннель с каменистым полом уходит на северо-запад, поднимаясь из тумана, прежде чем заканчивается тупиком.

4. ЛИЦА В ТУМАНЕ

Пол в пещеры с потолками высотой в 15 футов покрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута. В тумане периодически образуются призрачные лица, а затем исчезают - все они искатели приключений, погибшие в Подгорье.

5. ДЕМОНИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Полы. Земляной пол пещеры накрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута.

Колонны. Три естественного происхождения каменных столба упираются в потолок на высоте 25 футов. Туман приобретает красноватый оттенок в области между колоннами, каждая из которых украшена устрашающим изображением 20-футового минотавра, нарисованным кровью.

Любой персонаж, преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия), поймёт, что рисунки на каменных столбах изображают Бафомета, Рогатого Короля.

Безумие Бафомета

Любой гуманоид, входящий в область между столбами или начинающий там свой ход, должен преуспеть в спасброске Сл 18 Мудрости или у него появится слабость в характере, длящаяся до тех пор, пока на него не будет наложено заклинания *снятие проклятия [remove curse], высшее восстановление [greater restoration]* или подобная магия. Полученная слабость вытесняет любую конфликтующую с неё слабость гуманоида и определяется броском по таблице Безумие Бафомета. Преуспевшее в спасброске существо, не может быть снова затронуто эффектом безумия от столбов в течение 24 часов.

Безумие Бафомета

к100	Слабость (длится до выздоровления)
01 - 20	«Моя злость поглощает меня. Со мной невозможно договориться, когда я в ярости»
21 - 40	«Я опускаюсь до звериного поведения, выглядя скорее диким животным, нежели разумным существом»
41 - 60	«Весь мир – это мои охотничьи угодья. Все остальные – моя добыча»
61 - 80	«Я легко поддаюсь ненависти, которая быстро взрывается вспышкой ярости»
81 - 00	«Я не считаю тех, кто выступает против меня, равными себе. Для меня они просто звери, предназначенные для охоты»

6. СПЕЦЭФФЕКТЫ

В области действуют некоторые из безвредных местных эффектов Безумного Мага (см. "Логово Халастера"). Земляной пол повсюду покрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута.

6a. "Помогите!"

Когда персонажи оказываются на перекрестке впервые, из заканчивающегося обвалом туннеля с севера доносится слабый призыв о помощи. Крик о помощи - это иллюзия и раскапывающие обвал персонажи никого не найдут.

6b. Гремящие Цепи

Высотой в 10-футов туннель постепенно поднимается к северу, и в конце концов на развилке пол проступает из стелющего тумана. В этот момент пришедшие сюда персонажи услышат грохот цепей, явственно доносящийся из левого прохода. Дальнейшее исследование не выявит их источника; звуки - один из иллюзорных местных эффектов Халастера. Проход направо также не содержит ничего интересного.

Зеркальные Врата на Уровень 10

В западном конце туннеля на каменной стене висит высокое овальное зеркало в каменной раме. Каменная рама зеркала украшена извивающимися лозами, оплетающими настоящие черепа одиннадцати гуманоидов. В нижней части рамы высечены на языке Небес следующие слова: "Тайна доступна мертвецам".

Зеркало - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Если стоя перед зеркалом произнести нужное командное слово, врата откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 11-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 11e на уровне 10, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Наложение на один из черепов заклинания *разговор с мертвыми [speak with dead]* заставляет его сказать командное слово ("Аксаллиан") для врат. Халастер меняет пароль каждые несколько дней. Черепа настроены враждебно и отказываются отвечать на другие заданные им вопросы.

6c. Смешки

Земляной пол 20-футовой в высоту пещеры слегка вогнут, в результате чего глубина тумана достигает 4 футов.

Всякий раз, когда двое или более существ находится внутри пещеры, раздаются слышимые только здесь звуки старческих смешков. За пределами пещеры никто не может услышать хихиканье, заканчивающееся как только в пещере окажется меньше двух существ.

7. ПЕЩЕРЫ МИНОТАВРОВ

В пещерах находится основная жилая зона минотавров Лабиринта. Пол покрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута.

7a. Южная Пещера

Потолок. Высотой от 20 до 30 футов и покрыт сталактитами.

Минотавры. Туман медленно клубится вокруг расположенных повсюду сталагмитов и каменных колонн, достающих до потолка. За ними прячутся семь **минотавров**.

Минотавры рассредоточились по всей пещере, охраняя ее от нападения дроу. Они голодают, так как вынуждены жертвовать свою пищу для ритуала Маку (см. зона 8a). Когда минотавры увидят или услышат каких-либо существ в области, они выпрыгивают из укрытий и атакуют незваных гостей, игнорируя любые попытки переговоров. Минотавры сражаются насмерть и шумно пожирают убитых в случае победы. Любой доносящийся отсюда звук боя приведет пять **минотавров** из зоны 7b в качестве подкрепления.

7b. Северная Пещера

Пещера имеет те же особенности, что и зона 7a. Пять **минотавров** стоят на страже области и атакуют в ответ на любое вторжение. Звуки доносящегося отсюда боя приведет семь **минотавров** из зоны 7a в качестве подкрепления.

7c. Кладбище Минотавров

Минотавры складывают своих мертвецов в эту клиновидную пещеру, имеющую следующие особенности:

Кости. Покрывающий пол туман обволакивает шесть больших куч из костей минотавров.

Черепа. Десятки черепов минотавров в различных стадиях разложения вставлены в выемки и трещины стен.

8. АЛТАРЬ РОГАТОГО КОРОЛЯ

Маку, шаман минотавров, сносит сюда собранные им останки убитых дроу, павших троглодитов и квагготов, а также неудачливых искателей приключений. Он планирует использовать их в ритуале для вызова демонического лорда Бафомета. Если персонажи сражались с минотаврами в зоне 7b, то Маку и его последователей не удастся застать врасплох.

8a. Стойкость Духа и Гниющие Останки

Заполняющее подземелье зловоние смерти достигает тут наивысшей точки. Когда персонажи приближаются к 50-футовой высотой пещере, они слышат пение минотавров и топот. В пещере находится следующее:

Минотавры. В пещере клубятся клочья тумана, растревоженного плясками одиннадцати поющих **минотавров**.

Потроха. На низкий каменный жертвенник навалена груда гниющих, расчлененных частей тел.

Алтарь. За жертвенником установлен грубый алтарь представляющий собой каркас из костей и сухожилий обтянутый мехом минотавров. Из алтаря торчат два шеста, на каждом насажен череп минотавра.

Секретная дверь. Потайная дверь в западной стене представляет собой вращающуюся квадратную каменную секцию площадью в 8 футов.

Возглавляющий минотавров Маку имеет 117 очков здоровья, он намотал на себя кишки дроу и держит в руках медный рог (см. "Сокровище" ниже). Шаман относится ко всем незваным гостям как к врагам, которых нужно порубить на куски и

добавить в кучу расчлененных тел на жертвеннике. Первым же действием в бою шаман трубит в свой медный рог, а остальные минотавры бросаются кромсать незваных гостей на части.

Бафомет не откликается на посвященные ему молитвы, и демонический лорд не проявляет никакого интереса к племени Маку. Таким образом, ритуал шамана не имеет шансов на успех. Но, совершенные здесь жертвоприношения наполнили пещеру злой силой, в следствии чего любой предпринимающий атаки с оружием в руках гуманоид, должен преуспеть в спасброске Сл 18 Мудрости или будет проклят жаждой крови. Под действием проклятия, существо враждебно ко всем другим видимым им существам, и должно использовать каждый ход свое действие для атаки ближайшего к нему существа. (Если несколько целей находятся одинаково близко, цель выбирается случайным образом.) Заклинания *высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse]* или подобная магия прерывает эффект проклятия жажды крови. Преуспевшее в спасброске против этого эффекта существо, невосприимчиво к нему в течение следующих 24 часов.

Алтарь сделан из двух убитых и съеденных во время каннибальского ритуала минотавров. Любое прикасающееся к алтарю существо посещает ужасное видение того, как его разрывают на части и съедают минотавры.

Сокровище. У Маку с собой *рог Бесконечного Лабиринта (horn of the Endless Maze)*. Этот чудесный предмет функционирует как медный *рог Вальгаллы (horn of Valhalla)*, за исключением того, что духи призванных им воинов приходят из Бездны и выглядят как минотавры.

В одиночку персонаж потратит на осмотр лежащей на жертвеннике кучи из частей тел 1 час, у нескольких работающих вместе персонажей время осмотра сократится пропорционально их количеству. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* может дополнительно ускорить поиск наделенных магией предметов. В результате поисков будут найдены: кошель из паучьего шелка с 50 зм, два обсидиановых скарабея с выгравированными знаками Дома Фрет (по 25 зм каждый), украшенный драгоценными камнями ножной браслет (750 зм) и одна перчатка из пары *перчаток для ловли снарядов (gloves of missile snaring)*, надетая на отрубленную конечность их предыдущего владельца дроу. (вторую перчатку можно найти в зоне 8b.)

8b. За Потайной Дверью

Туман. Туманное одеяло толщиной в 2 фута укрывает пол. Под слоем тумана в нише на севере спрятана груда сокровищ (см. "Сокровища" ниже).

Стоячие камни. В южном конце пещеры находятся два 15-футовых в высоту стоячих камня, высеченных из черного базальта. На перекладине между ними вырезан большой кроваво-красный крест.

Сокровище. Персонажи, обнаружившие сокровищницу в северной нише, найдут в ней: набор инструментов ткача, четырнадцать коротких мечей и шесть ручных арбалетов сделанных дроу, мешок грибной муки, ранец из паучьего шелка с рационами на 8 дней (сухой мох и грибы), серебряный священный символ Лолс (25 зм) и одна перчатка из пары *перчаток для ловли снарядов (gloves of missile snaring)* (вторую перчатку можно найти в зоне 8a). Все эти предметы разбросаны поверх ссыпанных на пол 200 зм и 1700 см.

Стоячие Врата на Уровень 19

Стоячие камни - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Когда существо приближается к ним на расстояние 5 футов, из стоячих камней начинают сочиться ручейки крови. Правила прохождения врат таковы:

- Если в пределах 5 футов от врат находится существо помеченное нарисованным кровью крестом, врата откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 15-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 5b на уровне 19, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

9. ТУМАННЫЕ ПЕЩЕРЫ

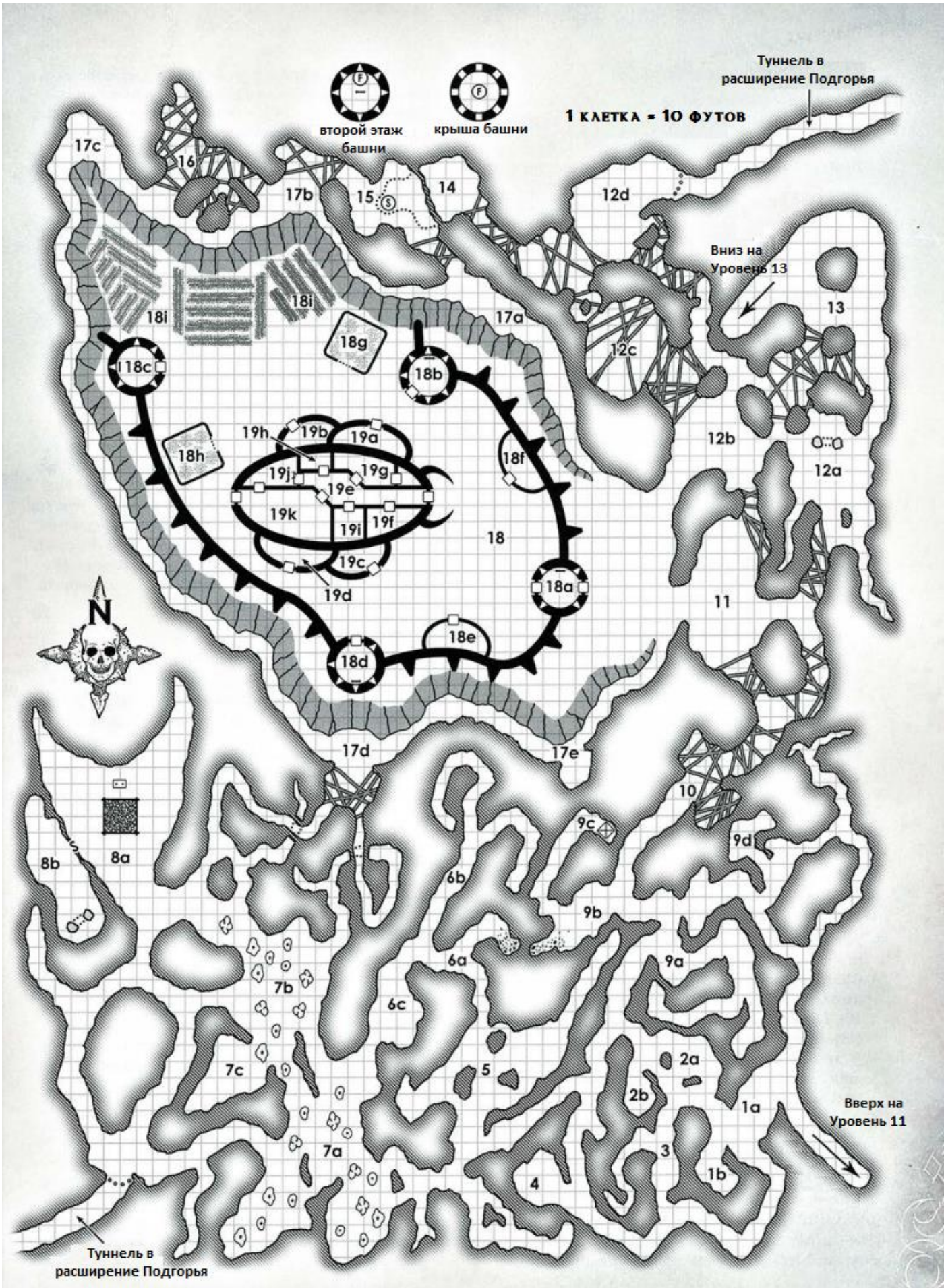
Здесь туман становится ещё гуще, поднимаясь над полом на высоту 4 фута.

9a. Засада

Туман в пустой 10-футовой в высоту пещере скрывает сидящих на корточках караульных из крепости Паучий Дозор. Два **дроу-элитных воина**, женщина Ллорель Даламбра и мужчина Ворлджас Имфиз'зал, несут здесь стражу вместе с двумя **инкубами (incubi)**, замаскированными под пару безоружных, скудно одетых, в высшей степени красивых мужчин-дроу Эзвира и Залдо.

Ллорель и Ворлджас вскакивают при первых звуках приближающихся существ и нападают на всех, кого они не знают. Они считают что все неизвестные им гуманоиды, являются союзниками Дома Авриндар.

Когда очки здоровья инкуба уменьшатся до 30 или менее, следующим действием он использует Эфирность и покидает схватку. Позже он может вернуться, чтобы отомстить тем, кто причинил ему вред, в месте и форме согласно вашему выбору.



Карта 12: Лабиринт

9b. Силуэты в Тумане

Когда персонажи проходят эту пещеру высотой в 10 футов, клочья тумана поднимаются и сливаются в угрожающие, похожие на минотавров облики, держащие в руках секиры. Туманные минотавры являются местным эффектом, созданным Халастером Черным Плащом (см. "Логово Халастера"). Каждое привидение наносит не причиняющий урона удар по проходящим пещеру существам, прежде чем снова раствориться в туманной мгле.

9c. Неприятное Падение

Высотой в 10-футов проход плавно спускается вниз по мере продвижения на север. На последнем повороте туман заполняет уже всю высоту прохода, и последние его 20 футов считаются сильно затемненной областью.

В конце туннеля, укрытая под фальшполом, находится яма-ловушка глубиной в 30 футов с каменными шипами на дне. Ступившее на фальшпол существо, падает в яму, получая 10 (3к6) дробящего урона от падения и 10 (3к6) колющего урона от шипов. После падения фальшпола яма остаётся открытой. Персонаж может обнаружить ненадежный участок пола с помощью успешной проверки Сл 13 Мудрости (Восприятие), но только в том случае если туман был предварительно развеян.

Паутинные Нити-Тросы

Контролируемые Домом Фрет локации Лабиринта обнесены барьером из толстых паучьих нитей, прочных как железные тросы. Их производит железный паук, созданный и управляемый Дриввином Фретом. Когда его не используют для создания новых нить-тросов, паук находится на хранении в зоне 12b..

Нить-тросы, натянутые в зонах с 10 по 17, предназначены для того, чтобы удерживать минотавров и других крупных существ подальше от мест, контролируемых Домом Фрет. Между перекрещивающимися тросами имеется промежуток достаточный для того, чтобы существа Среднего и меньше размера легко могли мимо них проскользнуть. Более крупные размером существа, которые в состоянии пролезть в отверстие площадью в 2 фута, также могут перебраться через нить-тросы, но остальные не могут этого сделать. Троса слегка липкие на ощупь, но не связывают и не удерживают дотронувшихся до них существ.

Каждый нить-трос имеет КД 19, 40 очков прочности, сопротивление к колющему урону, и иммунитет к яду и психическому урону. Существо может порвать трос действием подкрепленным успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

9d. Арочные Врата на Уровень 6

В северо-восточном конце пещеры в стену врезана каменная арка. На замковом камне вырезана рука, наливающая из кувшина пиво. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Если на пол в пределах 5 футов от арки вылить одну пинту или более любой жидкости, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 34a на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

10. ЗАПУТАННЫЙ ПАУТИНОЙ ПРОХОД

Туман. Земляной пол туннеля высотой в 10 футов покрыт туманной дымкой толщиной в 2 фута.

Нить-тросы. Во множестве мест проход и его ниши перекрыты пересекающими его нить-тросами (см. сноску "Паутинные Нити-Тросы").

11. СВЕРЧКИ И ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Любой яркий свет идущий из этой широкой пещеры предупредит дозорных демонов в зоне 17 и дроу-стражников в зонах 18a - 18d.

Туман. Накрывший полы пещеры туман толщиной в 2 фута, скрывает кучки помёта летучих мышей. (Если туман развеять, на помёте можно будет увидеть следы дроу, квагготов и гигантских ящеров. Следы идут во всех направлениях, но большее количество на запад, к крепости дроу.)

Оповещение от летучих мышей. Сотни **летучих мышей** цепляются к куполообразному потолку высотой в 30 футов пещеры. Дроу используют летучих мышей как своего рода сигнализацию, зная, что когда гуманоиды входят в пещеру, летучие мыши становятся взбудораженными ожидая что наступил период кормления.

Нить-тросы. Туннели, ведущие в зоны 12a и 12b, поднимаются из тумана вверх и перегорожены натянутыми нить-тросами.

Для кормёжки летучих мышей дроу выпускают сюда сверчков. В ожидании, что их сейчас накормят, летучие мыши начинают кричать и хлопая крыльями носиться по пещере, поэтому когда здесь появляются персонажи такое поведение летучих мышей предупреждает дроу-стражников в зонах 12a, 12b и 18a.

12. ПАТРУЛИРУЕМЫЕ ПЕЩЕРЫ

В пещерах и соединяющих их туннелях нет скрывающего полы тумана.

12a. Стоячие Врата

Здесь постоянно находятся стражники Дома Фрет присматривая за возможными проблемами, которые могут появиться со стороны уровня 13. Несколько туннелей, ведущих к 20-футовой в высоту пещере, перекрыты нить-тросами. Один из таких туннелей плавно спускается в зону 11.

Нежить. В центре пещеры стоят шесть **скелетов минотавров**, готовые напасть на любое не-дроу существо.

Дроу. Четверо мужчин **дроу-элитных воина** укрылись в южных тупиковых туннелях. Любой персонаж имеющий показатель пассивной Мудрости (Восприятие) 20 и выше заметит стражников в их укрытиях.

Стоячие камни. В северной части пещеры два больших стоячих камня, в каждый вплавлен скелет минотавра.

Если здесь начнётся бой, дроу из зоны 12b используют сигнальные рожки, поднимая тревогу и присоединяются к бою вместе с быстро подтягивающимися подкреплениями из зон 12c и 12d.

Дроу хорошо обучены, и их преданность Дому Фрет не вызывает сомнений. Их командир Танимар Фрет - второй из трех сыновей Эрелаль. Во время схватки на мечах против Дома Авриндар он потерял правый глаз; пустая глазница и страшный шрам ничем не прикрыты и всем видны. Из-за последствий от травмы Таримар был переведен в стражники. Он сражается бок о бок со своим младшим братом, Зафталом Фретом. Двух других дроу зовут Гексаб До'этт и Молтар Баррек'зорн.

Если сражение складывается неудачно, дроу используют заклинание *тьма [darkness]*, прикрывая свое отступление в крепость (зона 18). Они достаточно хорошо знают туннели, чтобы ориентироваться в них вслепую. Зафтал ухватится за любую возможность избавиться от своего старшего брата, при условии, что риск для него будет минимален. Другие дроу не удивлены предательством Зафтала - и меньше всего сам Танимар.

Сокровище. К плащу Танимара пристёгнут обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой Дома Фрет (25 зм). Также в его кошеле из паучьего шелка лежат два перидота (500 зм каждый).

Стоячие Врата на Уровень 14

Стоячие камни - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Любое коснувшееся одного из стоящих камней существо, становится целью заклинания *лабиринт [maze]* (Сл спасброска 22).
- Чтобы открыть врата, существо должно попасть в созданный заклинанием лабиринт и найти выход. Когда существо вернется в покинутое им пространство, врата откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 2d на уровне 14, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

12b. Железный Паук

Несколько из туннелей, ведущих в 30-футовую высотой пещеру, перекрыты нить-тросами. Южные туннели плавно спускаются к зонам 11 и 18.

Стража. Здесь несут стражу четверо **дроу** мужчин.

Железный паук. Посреди пещеры неподвижно замер гигантский железный паук.

У всех дроу (Фреб, Рилззт, Урлимар и Ваналфейн) с собой сигнальные рожки, звучащие достаточно громко для того, чтобы их сигнал был слышен в зонах с 10 по 19. Они поднимают тревогу при первых признаках вторжения, что заставляет подтянуться на звуки тревоги подкрепление из зон 12a, 12c и 12d.

Железный паук - конструкт Большого размера достигающий высоты в 7 футов. У него КД 19, 80 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Значения характеристик: Сила 18, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект 3, Мудрость 3 и Харизма 1. Скорость лазания и ходьбы - 30 футов, и он может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку, без необходимых для этого проверок. Слепозрение на расстоянии до 60 футов и слепота за пределами данного радиуса.

Действием железный паук может выстрелить 6-дюймовый толщиной нить-трос длиной до 50 футов, прикрепляя дальний конец троса к твердой поверхности на расстоянии до 50 футов от него самого. Дополнительным действием он может отсоединить другой конец троса от себя и прикрепить его к твердой поверхности в пределах 10 футов. После того как он создаст 200 футов нить-троса, паук не может больше его произвести до следующего рассвета. Железный паук предназначен исключительно для производства нить-тросов. У него нет ни атакующих, ни ответных (реакций) действий и нет инстинкта самосохранения.

Как и у скаладара, у железного паука тоже есть кольцо управления (принадлежит Дриввину Фрету). Железный паук подчиняется командам того, кто носит его кольцо управления. Паук перестаёт действовать в зоне заклинания *преграда*

магии [antimagic field]. Если он является целью заклинания *развеять магию [dispel magic]*, паук должен преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска от заклинаний колдующего или отключившись упасть на 1 минуту.

12c. Квагготы

Пещера высотой в 30 футов и ведущие к ней туннели, перекрыты нить-тросами (см. сноску "Паутинные нити-тросы"). Девять **квагготов** крадутся вдоль кабелей, пытаясь быть незаметными для любых входящих в пещеру существ. Они замирают прижавшись к полу и жмутся по стенам, чтобы внезапно атаковать незваных гостей.

12d. Загон Гигантских Ящериц

Монстры. Десять выдрессированных **гигантских ящеров** привязаны к вбитым в пол пещеры железным кольям. За ними присматривают пятеро **дроу** - женщина и четверо мужчин.

Грибы. Стены на высоту в 20-футов покрыты рябькорой (см "Грибы"), которой дроу кормят своих гигантских ящеров.

Командир группы - женщина дроу Талабсин Фрет, младшая из семи дочерей Эрелаль. Остальные - не слишком ей верные мужчины Белет, Казимир, Рилдгар и Закт. При первых же признаках опасности Талабсин отвязывает ближайшего гигантского ящера и пытается сбежать на ней в крепость своей семьи самым безопасным путем, в то время как мужчины прикрывают ее побег. Если пути к отступлению отрезаны, Талабсин сдается и приказывает мужчинам сделать то же самое, надеясь, что похитители попытаются запросить за неё выкуп. Для своего спасения она не задумываясь предаст любого из мужчин дроу - а мужчины сделают то же самое с ней.

Дроу-разведчики используют гигантских ящеров в качестве верховых животных. Каждый из ящеров оснащен седлом, поводьями, стременами и седельными сумками, содержащими рационы на 30 дней (сухой мох и грибы). Гигантские ящеры имеют особенность Паучье лазание (см. сноску "Вариант: Особенности гигантских ящериц" в приложении А *Бестиария*), позволяющая им перелезать через нить-кабеля и покидать пределы области.

Сокровище. К плащу Талабсин прикреплен обсидиановый скарабей с выгравированным на нем знаком дома Фрет (25 зм).

13. КРУГОВАЯ ПЕЩЕРА

Буровой червь - металлический конструкт, похожий по размерам и форме на лилового червя, - выкопал в форме бублика в ходе раскопок пещеру ведущую вниз на уровень 13. Спускающиеся ещё ниже в Подгорье персонажи столкнутся с ним на Кладбище Тробрианда (см. "Буровой Червь").

Раз в час буровой червь появляется из туннеля с уровня 13, обползает пещеру по часовой стрелке и возвращается назад. Червь не заполняет своим телом полностью весь туннель, поэтому меньшие размером существа могут попытаться проскользнуть мимо него. Когда червь во время своего хода впервые вползает в пространство меньшего по размерам существа, это существо должно сделать спасбросок Ловкости. При успехе существо уворачивается то того, чтобы быть раздавленным между червем и стеной туннеля. При неудаче существо получает 22 (4к10) дробящего урона .

14. ТУПИК?

Пещера высотой в 15-футов частично находится под зоной 15. В ней следующие особенности:

Нить-тросы. Перегораживают ведущий сюда туннель.

Скальное образование. В западной части пещеры из пола вырастает каменная глыба высотой в 10 футов и шириной 10 футов, напоминающая огромный коготь. (Прямо над когтем, в потолке находится потайной люк.)

Коготь - естественного происхождения ничем необработанное скальное образование и существа могут легко взобраться на него. На полу рядом с когтем, на самом видном месте, лежит похожий на обрубок короткий и толстый железный ключ с бородкой в форме крошечного выпуклого носа. Ключ открывает железные двери дворца Зокса Кламмершама (см. зона 7 на уровне 13).

Потайной люк доступен любому взобравшемуся на вершину скалы. Он представляет собой 8-футовую квадратную вращающуюся каменную плиту толщиной в 1 фут. Чтобы его провернуть для открытия требуется успешная проверка Сл 20 Силы (Атлетика). Люк остается открытым до тех пор, пока снова не будет закрыт.

15. СВЕРЧКИ

Когда персонажи приближаются к 20-футовой в высоту пещере, они слышат раздающееся из неё непрерывное стрекотание сверчков. В пещере следующие особенности:

Нить-тросы. Оба ведущих в пещеру туннеля перегорожены нить-тросами.

Ящики. По пещере расставлено десять больших открытых ящиков из зархвуда. Сверху ящики накрыты чем-то наподобие марли.

Секретная дверь. В полу находится потайной люк.

В каждом из ящиков находятся сотни безобидных, чирикающих пещерных сверчков. Подкормкой для них служит слой помёта летучих мышей толщиной в 1 фут перемешанный с кишащими личинками отходами. Пещерные сверчки используются дроу для кормления летучих мышей в зоне 11.

Потайной люк в полу представляет собой 8-футовую квадратную вращающуюся каменную плиту толщиной в 1 фут. Открытие требует успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика). Размещение на одной из его половинок веса в 150 фунтов и более приведет к принудительному провороту люка по своей оси. Случайно открывшее люк таким образом вставшее на него существо, может избежать падения, сделав успешный спасбросок Сл 15 Ловкости. В случае неудачи существо падает в распахнувшийся люк, пролетает 10 футов и приземляется на скалу в форме когтя в зоне 14, получая 3 (1к6) дробящего урона.

16. ПЕЩЕРА В ПАУТИНЕ

Пещера высотой в 10 футов целиком опутана нить-тросами. В самой северной нише, не видимой ни из одного входа в пещеру, валяется гниющий труп кваггота, задохнувшегося от ядовитых спор врока (см. зона 17). На трупе нет никаких ценностей.

17. КАРНИЗ ДЕМОНОВ

Два склона ведут на находящийся на высоте 40-футов скальный карниз, идущий вдоль стен огромной темной пещеры и практически полностью окружающий крепость дроу. Места соединения стены ведущей к карнизу со стенами крепости выглядят единым монолитом.

В разных местах карниза, по одному в зонах с 17a по 17e расселись словно на насесте пять **вроков**. Демоны призваны Дриввином Фретом, и они подчиняются лишь его командам. Вроки внимательно следят за пещерой на предмет незваных гостей при помощи своего темного зрения.

Когда врок замечает что-либо подозрительное, он издает громкий визг, хорошо слышимый во всех зонах с 10 по 19, предупреждая находящихся там существ. После этого демоны охотно присоединятся к любому вспыхнувшему сражению.

17a. Северо-Восточный Насест

Находящийся здесь **врок** внимательно следит за склоном, ведущем на карниз.

17b. Северный Насест

В дополнение к охране этой секции карниза, находящийся здесь **врок** наблюдает за восточным рассадником мха в зоне 18i и прислушивается к происходящему в зонах 15 и 16. Нить-тросы в ведущих к этим областям туннелях, мешают вроку отправится узнать причину шума.

17c. Северо-Западный Насест

Находящийся здесь **врок** обгрызает мертвого троглодита. Он устроил себе гнездо из костей детенышей троглодитов, схваченных им в грибных садах, что в 30 футах ниже (зона 18i).

17d. Южный Насест

Врок на южном насесте уделяет пристальное внимание входу в пещеры минотавров к югу от него. Пещера входа перегорожена нить-тросами, начинающиеся из неё туннели спускаются в зону 7b. Врок слишком велик, чтобы пролезть между нить-тросами.

17e. Юго-Восточный Насест

Расположившийся здесь **врок** внимательно следит за возможным появлением нарушителей, двигающихся на запад из зоны 11. У стены в небольшой пещерке лежат высохшие останки эттина, убитого искателями приключений задолго до того, как была построена крепость дроу. Шесть черепов гномов свисают с набедренной повязки эттина-скелета.

18. КРЕПОСТЬ ДРОУ

Дом Фрет построил свою мрачную крепость в 100-футовой высотой пещере с усеянным сталактитами потолком. За крепостными стенами пол пещеры скрывается под слоем туманной дымки толщиной в 2 фута. Внутри крепостных стен и вокруг самого Замка Паучьего Дозора, огромного здания в самом сердце крепости (зона 19), туман отсутствует.

Ни в крепости, ни в окружающей её области нет источников света. Любой, кто приближается со светом к крепости, привлекает внимание дроу на сторожевых башнях и вроков в зоне 17.

На северном конце занимаемой крепостью дроу территории, заключенные и рабы выращивают съестные припасы. Просторная область к юго-востоку от здания крепости используется для военных учений, оружейных тренировок и сбором перед экспедициями.

18a. Башня Врат

Башня служит главным входом в крепость. Мужчина **дроу-маг** Ллаксдол Фрет (двоюродный брат Эрелаль) стоит в дозоре на крыше, восемь мужчин-**дроу** несут стражу внутри.

Доставленные в крепость в качестве пленников персонажи, будут лишены своего оружия и колдовского инвентаря в момент прохождения башни врат. Затем их держат во внутреннем дворе до тех пор, пока Рилна Фрет (см. зона 19c) не решит их судьбу. Пленников, не имеющих очевидной ценности для дроу, отправляют в невольничьи загоны (зоны 18g и 18h). Всех остальных доставляют к Эрелаль Фрет в зону 19к для дальнейшего допроса.

Сокровище. Книга заклинаний Ллаксдола переплетена паучьим хитином и содержит все подготовленные им заклинания, плюс *сверкающие брызги [color spray]*, *ускорение [haste]* и *паук [spider climb]*. К его мантии прикреплен обсидиановый скарабей с выгравированным знаком дома Фрет (25 зм), на поясе кошель из паучьего шелка с двумя синими шпинелями (по 500 зм каждый).

18b. Северо-Восточная Башня

В башне находятся мужчина **дроу-маг** Ульвир Баррек'зорн на её крыше и восемь мужчин-**дроу** внутри. В дополнение к защите самой башни, находящиеся в ней дроу ответственны за подавление восстаний в находящемся по соседству невольничьем загоне (зона 18g).

Сокровище. Книга заклинаний Ульвира в черном кожаном переплете и украшена серебряной филигранью. Она содержит все подготовленные им заклинания, плюс *газообразная форма [gaseous form]*, *магическое оружие [magic weapon]* и *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*.

18c. Северо-Западная Башня

В башне находятся мужчина **дроу-маг** Вреббет Имфиз'зал на её крыше и восемь мужчин-**дроу** внутри. В дополнение к защите самой башни, находящиеся в ней дроу ответственны за подавление восстаний в находящихся по соседству невольничьем загоне (зона 18h) и рассаднике мха (зона 18i).

Сокровище. Книга заклинаний Вреббета переплетена сшитой плотью гримлока и содержит все подготовленные им заклинания, плюс *волшебный замок [arcane lock]*, *порыв ветра [gust of wind]* и *усыпление [sleep]*. К поясу его мантии прикреплен костяной тубус для свитков, внутри *свиток с заклинанием телекинез (spell scroll of telekinesis)*.

18d. Южная Башня

В башне находятся мужчина **дроу-маг** Иррлчеб Белторза на её крыше и восемь мужчин-**дроу** внутри.

Сокровище. Книга заклинаний Иррлчеба переплетена в эластичную шкуру фламфа и содержит все подготовленные им заклинания, плюс *прыжок [jump]*, *отражения [mirror image]* и *послание [sending]*. К поясу его мантии прикреплен кошель из паучьего шелка с 31 рр.

18e. Южные Казармы

Изогнутое дугой сооружение высотой в 20 футов с каменной дверью без замка. В здании находятся десять свободных от дежурства мужчин-**дроу**, по-разному коротающих своё свободное время: одни затачивают и смазывают ядом свое оружие, другие едят или предаются медитации на каменных скамьях вдоль стен.

18f. Северная Казарма

Здание и находящиеся в нём дроу идентичны казармам в зоне 18e.

18g. Невольничий Загон Садовников

Любой персонаж, приближающийся к квадратному помещению площадью в 40 футов, с 20-футовыми высотой гладкими стенами, железными воротами и крышей из 5-футовой толщины паутины с пятью **гигантскими пауками** на ней, почувствует ни с чем несравнимое зловоние троглодитов. В текущий момент в загоне содержатся пять взрослых **троглодитов** и их четверо детенышей (небоевые существа Маленького размера), а также прикованный цепями **минотавр**. Рога у минотавра отпилены, длительное воздействие зловония троглодитов сделало минотавра иммунным к эффекту от запаха.

Пауки нападают на любого, кто попытается прорваться сквозь паутину или освободить рабов, запертых в загоне.

Любое входящее в область занимаемую паутиной существо или начинающее в ней свой ход, будет удержано. Сдержанное существо может действием попытаться вырваться из паутины, выполнив успешную проверку Сл 12 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика). Каждая секция паутины площадью в 10 квадратных футов имеет КД 10, 10 очков прочности, уязвимость к огню и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

Крепкие железные ворота загона закрыты с помощью заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, эффект игнорируется дроу (включая персонажей дроу). Чтобы открыть ворота силой, требуется успешная проверка Сл 25 Силы (Атлетика).

Заключенные. Дроу используют троглодитов для ухода за рассадниками (зона 18i). Минотавр слишком силен, чтобы быть порабощенным, поэтому дроу морят его голодом, пока он либо не подчинится, либо не ослабеет настолько, что троглодиты смогут его убить и съесть. Хоть минотавр и удерживается цепями, он может бодать врагов своей головой вместо других своих атак, нанося 11 (2к6 + 4) дробящего урона при попадании. Чтобы разорвать толстые цепи требуется успешная проверка Сл 30 Силы (Атлетика) или их можно разбить оружием. У цепей КД 19, 30 очков прочности, устойчивость к огненному и колющему урону и иммунитет к яду и психическому урону.

Оборона Крепости

Внешние, высотой в 30-футов крепостные стены и стоящие вдоль них 40-футовые высотой башни, сделаны из гладкого черного камня. Верхушки стен сужены и снабжены каменными шипами высотой в 5 футов, расположенными на расстоянии 10 футов друг от друга. Между шипами для воспрепятствования перелезания через стену протянута липкая паутина выполняющая роль колючей проволоки. О воздействии липкой паутины читайте в разделе "Опасности Подземелий" в главе 5 *Руководства Мастера*. Крыши башен плоские и окружены зубчатой стенкой.

Если поднимается тревога, обитатели крепости начинают действовать быстро. Двадцать дроу выскакивают из казарм в зонах 18e и 18f, присоединяясь к Рилне Фрет (из зоны 19c) и четверым дроу-элитным воинам (из зоны 19a). Эти дроу занимают оборонительные позиции во внутреннем дворе крепости, рассредоточившись так, чтобы ослабить эффект от атак по площади. Против необычно сильных врагов, Рилна освобождает заключенных в зонах 18g и 18h, заставляя их сражаться за Дом Фрет. Но в момент, когда дроу вступают в бой, пленники повернутся против своих поработителей.

В дополнение к находящимся во внутреннем дворе дроу, захватчикам придется драться с дроу из сторожевых башен, которые могут атаковать существ как внутри, так и за пределами внутреннего двора крепости. Каждая из сторожевых башен (зоны 18a-18d) утилитарна и не обставлена мебелью. Башня имеет следующие особенности и защиты:

- Каменные двери башни укреплены и заперты изнутри. Чтобы их выломать требуются осадные приспособления.
- Бойницы для стрелков на первом и втором этажах обеспечивают укрытием в три четверти стоящих за ними. Зубцы стенки на крыше обеспечивают переменное укрытие в зависимости от угла атаки.
- Уровни башен соединяются между собой идущими через люки железными лестницами. Люк на крышу может быть заперт снизу на засов. Для выбивания засова требуется успешная проверка Сл 27 Силы (Атлетика).
- В каждой башне находится восемь мужчин-дроу (по четыре на каждом этаже, кроме крыши), стреляющих из легких арбалетов через бойницы. Эта атака аналогична атаке из ручного арбалета дроу, за исключением того, что её досягаемость 80/320 футов и наносит 6 (1к8 + 2) колющего урона.
- На крышах башен несёт стражу мужчина дроу-маг.

Персонажи в сопровождении представителей Дома Фрет или замаскировавшиеся под дроу, могут открыто приблизиться к крепости. Магу на вершине башни врат (зона 18a) требуется узнать, кто они такие и зачем пришли, и он предоставит возможность входа только в том случае, если их ответы не вызовут подозрений. Пока прибывшие гости проходя сквозь башню, дроу-маг призывает квазита и приказывает ему известить Рилну Фрет о посетителях. Квазит принимает форму летучей мыши и летит с новостями в зону 19c. Рилна сама решает, что делать с любыми из посетителей, а также провожает тех, кто ищет аудиенции у ее сестры Эрелаль в зону 19k.

18h. Невольничий Загон Гоблинов

Строение загона идентично загону в зоне 18g, за исключением того, что здесь отсутствует зловоние троглодитов и нет гигантских пауков на крыше из паутины. Содержимое загона следующее:

Гоблины. Двенадцать крепких на вид, но усталых **гоблинов** грызут кости и отдыхают на соломенных тюфяках.

Мусор. Загон завален черепами и костями глубинных гномов и гоблинов, а также нескольких дроу, разгневавших Эрелаль Фрет.

Дроу используют рабов-гоблинов в качестве разнорабочих. Каждый гоблин страдает от двух уровней истощения. Если им грозит опасность, гоблины падают ниц и молят о пощаде. Несмотря на их жалкую внешность, им нельзя доверять, и они сделают все, чтобы выжить, включая предательство и поедание своих освободителей.

18i. Рассадники

Земляные обрабатываемые поля обеспечивают большую часть съестных припасов для сил Дома Фрет в Подгорье. Съедобный мох выращивается в восточной части, в то время как в двух других выстроились ряды бочконожек и синешляпок (см. "Грибы").

За каждой частью рассадников ухаживают двое взрослых **троглодитов** и трое их детенышей (небоевые существа Маленького размера), работающие под бдительным присмотром мужчины **дроу**-надсмотрщика. **Вроки** в зонах 17b и 17c пикируют вниз и атакуют любого отлынивающего от работы раба, или любых существ угрожающих надсмотрщику.

19. ЗАМОК ПАУЧЬЕГО ДОЗОРА

Выполненное из цельного черного камня с серебряными прожилками, это здание без окон поразительно напоминает притаившегося в засаде паука. Отсюда Эрелаль Фрет контролирует все начинания Дома Фрет в Подгорье, ее брат Дриввин является ей советником.

Центральное овальное здание замка (зоны 19e - 19k) имеет стены высотой в 15 футов и куполообразную крышу высотой в 30 футов. У пристроенных к нему наружных строений (зоны 19a - 19d) стены высотой в 10-футов и куполообразные крыши высотой в 20 футов.

Все внешние двери закрыты при помощи заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемый дроу, носящих обсидиановых скарабеев со знаком Дома Фрет. Чтобы силой открыть такую дверь необходима успешная проверка Сл 25 Силы (Атлетика). На внутренних дверях замки отсутствуют.

Если снаружи прозвучит сигнал тревоги, обитатели крепости готовятся к битве, но остаются на своих местах. Их нельзя застать врасплох и любые проверки способностей для убеждения в том, что вторгающиеся персонажи не представляют угрозы, производятся с помехой. Состояние боевой готовности сохраняется до тех пор, пока Рилна Фрет не объявит обитателям крепости об отбое тревоги.

19a. Казарма Элиты

Здесь находятся четверо свободных от службы женщины **дроу-элитных воина**: Иланлуэ и Сабатрин Фрет (третья и пятая из семи дочерей Эрелаль), Юмна Вриндолин и Мирколар До'этт. Они проводят время затачивая и смазывая ядом свое оружие, едят, тренируются или предаются медитации на каменных скамьях вдоль стен.

Сокровище. Каждый воин носит обсидианового скарабея с выгравированной на нём эмблемой дома Фрет (25 зм).

19b. Склад

На каменную дверь изогнутого строения наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемое дроу, носящих обсидиановых скарабеев со знаком Дома Фрет. На каменных полках в помещении хранится провизия для стражей крепости: двести свертков из паучьего шёлка с рационами на 10-дней (сухой мох и грибы), и сто полных кожаных бурдюков с водой.

19c. Комната Кастеляна

На каменную дверь наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемое дроу, носящих обсидиановых скарабеев со знаком Дома Фрет. Хорошо обставленные апартаменты принадлежат кастеляну крепости Рилне Фрет, **дроу-элитному воину** со 110 очками здоровья и являющейся младшей сестрой Эрелаль Фрет. В помещении следующие особенности:

Дыра. В крыше прорезано отверстие диаметром в 2 фута. Расположенное в 20 футах над полом, оно позволяет квазиту в облике летучей мыши доставлять Рилне сообщения из башни врат (зона 18a). Маленькое размером существо может легко проскользнуть в отверстие, Среднему размером существу для этого требуется успешная проверка Сл 17 Ловкости (Акробатика).

Шкаф. Напротив двери изящный стеклянный шкаф из черного дерева, инкрустированный серебряными узорами, похожими на паутину.

Гамак. В западной части подвешен гамак из паучьего шёлка.

Сундук. Железный сундук с висячим замком и украшенной крошечными паучками крышкой расположен в восточной части помещения.

Ключ от замка находится у Рилны, или же замок можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 20 Ловкости.

Сокровище. В сундуке 800 зм, шесть цирконов (по 50 зм каждый), четыре граната (по 100 зм каждый), топаз (500 зм) и два *зелья исцеления (potions of healing)*.

В шкафу двадцать фляг с ядом дроу, в каждой яда достаточно на пять доз (см. "Яды" в главе 8 *Руководства Мастера*).

Рилна носит платиновый шлем в виде восьмиглазого паука (2500 зм) и плащ из паучьего шелка (50 зм). К плащу прикреплен обсидиановый скарабей с выгравированной эмблемой Дома Фрет (25 зм).

19d. Арсенал

На каменную дверь наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемое дроу, носящих обсидиановых скарабеев со знаком Дома Фрет. Полки вдоль дальней стены заставлены ящиками, в которых находится тридцать коротких мечей, тридцать ручных арбалетов и несколько сотен болтов для них.

19e. Паучий Коридор

По темному коридору ползают сотни безобидных пауков.

Когда посетителей замка провожают по коридору в зону 19к для встречи с Эрелаль и Дриввином их шаги предупреждают гостей в зоне 19f и они выходят из помещения, чтобы поприветствовать и оценить прибывших в замок новых гостей.

19f. Спальня для Гостей

Эмиссары. Здесь находятся Малин Сумеречная Тень (ХЗ, женщина, иллусканка, человек, **маг**) и Тендра Клинок Ночи (ХЗ, женщина, иллусканка, человек, **наемный убийца**).

Убранство. Сделанная из заркхвуда мебель, включает в себя большую кровать с простынями из паучьего шелка и большой платяной шкаф.

Свет. Над кроватью висит фонарь с прикрытыми заслонками, на него наложено заклинание *вечный огонь [continual flame]*.

Малин и Тендра прибыли из Крепости Сумеречных Теней (уровень 22) по приказу Халастера Черного Плаща. Под предлогом заключения союза между Сумеречными Тенями и Домом Фрет, они предложили Дриввину Фрету стать новым учеником Безумного Мага. Дриввин ответил, что ему нужно подумать прежде чем принять решение и теперь эмиссары с нетерпением дожидаются его ответа.

Обе посланницы демонстрируют свою (ложь) заинтересованность в заключении союза с Домом Фрет, встав на его защиту в случае нападения на Замок Паучьего Дозора, но они покинут крепость, если Эрелаль и Дриввин погибнут в битве.

19g. Кухня и Кладовка

Большая размером комната в области - кухня, со стойкой и шкафами вдоль внешней стены. Двое безоружных и не одетых в доспехи мужчин-**дроу** Элендар и Фаррил готовят здесь еду для жителей замка. Заклинание *обет [geas]*, регулярно обновляемое Дриввином, предотвращает отравление поварами пищи или питья.

Меньшая размером комнатка на востоке от кухни представляет собой хорошо укомплектованную кладовую.

19h. Купальня

В помещении установлена железная ванна, рядом с ней - железный насос накачивающий воду из подземного горячего источника под крепостью.

19i. Кабинет Дриввина

Плащ. Длинный черный плащ с серебряной вышивкой в виде паутины и серебряной застежкой в виде паука висит у двери на крючке.

Убранство. В центре пустой комнаты богато украшенный пюпитр из зархвуда. У его подножия адамантовый сундук с паукообразными ручками.

Сокровище. Висящий у двери плащ - великолепного качества одежда стоимостью 250 зм.

На сундук наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемое только Дриввином. Вскрыть сундук можно лишь при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Внутри сундук разделен на отсеки и в нём находится: пара черных кожаных сапог, пустой бурдюк для воды, окаменевшее яйцо василиска, кошель из паучьего шелка с 175 пм, *зелье живучести (potion of vitality)* и две толстые книги заклинаний.

Книги заклинаний содержат все подготовленные Дриввином Фретом заклинания, плюс *восставший труп [animate dead], оживление вещей [animate objects], преграда магии [antimagic field], волшебный замок [arcane lock], изготовление [fabricate], перст смерти [finger of death], огненный шар [fireball], обет [geas], сфера неуязвимости [globe of invulnerability], луч слабости [ray of enfeeblement], паук [spider climb]* и *изменение формы камня [stone shape]*.

19j. Покои Эрелаль

Здесь Эрелаль предается своим мрачным утехам. В комнате находится следующее:

Заключенные. Двое закованных в кандалы мужчин-**дроу** висят на прикрепленных к изогнутой внешней стене железных цепях. Два других комплекта кандал пусты.

Колыбель. У южной стены, между двумя дверями, стоит колыбель с витиеватым орнаментом в виде пауков и снабженная защитным навесом, похожим на паутину.

Стол. На маленьком столике рядом с колыбелью маленькая черная шкатулка. На нижней полке столика кольцо с железными ключами от кандал.

Оба узника подвешены лицом к стене и их голые спины покрыты кровью от порезов, нанесенных плетью Эрелаль Фрет.

Один из заключенных – Хатчрин Алет'таз, консорт Эрелаль Фрет и отец ее еще не родившегося одиннадцатого ребенка. Он безоружен и без доспехов, и у него осталось 3 очка здоровья. Эрелаль мучает его, потому что сначала до неё дошли слухи, что кто-то из её близкого окружения планировал отравить ребенка сразу после его рождения, а затем она обнаружила при обыске Хатчрина пузырек с ядом. (И слухи и яд – дело рук Дриввина Фрета, который хочет убрать Хатчрина из жизни своей сестры.) Хатчрин пообещает персонажам что угодно, лишь бы они помогли ему вернуть доверие Эрелаль, что позволит ему увидеть рождение своего ребенка.

Второй скованный дроу – шпион Дома Авриндар Варрн Теленна. Он безоружен и без доспехов, и у него осталось 6 очков здоровья. Эрелаль закончила его допрос и Варрна уже не волнует, жив он или мертв. Если его освободят, Варрн поблагодарит авантюристов, восхваливая Лолс за то, что она сохранила ему жизнь и начинает строить планы побега.

Сокровище. Колыбель укрыта одеялами из паучьего шелка. Шесть крошечных украшенных драгоценными камнями пауков (по 250 зм каждый) свисают с балдахина люльки на серебряных нитях.

Черная шкатулка – это фальшивый знак верности, доставленный эмиссарами Сумеречных Теней. Он отделан перламутром и украшен расписанной золотом эмблемой семьи Сумеречных Теней: перевернутый вверх ручкой догорающий факел с тремя тлеющими угольками. Как предмет искусства шкатулка весит 15 фунтов и стоит 250 зм. На фиолетовой бархатной подушечке внутри лежит золотая музыкальная шкатулка стоимостью 2500 зм.

19к. Мать Дома и её Брат

Когда персонажи приближаются к любой из ведущих в помещение дверей, они слышат женский голос, кричащий на языке Эльфов, а затем приглушенные мужские ответы. Эрелаль Фрет отчитывает своего брата Дриввина за его неоднократные неудачи в попытках подчинить Дому Фрет минотавров в южных пещерах. На западную дверь наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, игнорируемое дроу, носящих обсидианового скарабея со знаком Дома Фрет. Обитатели и содержимое комнаты:

Дроу. Эрелаль Фрет, беременная **дроу-жрица Лолс** возлежит на мягком, похожем на паутину, диванчике из кристаллов в центре комнаты. Двое мужчин-**дроу** ухаживают за Эрелаль, а Дриввин Фрет, дроу-**архимаг**, сердито расхаживает по комнате.

Винный шкаф. В застекленном шкафу у северной стены хрустальный графин с грибным вином и несколько лакированных кубков из зархвуда.

Святыня. У восточной стены впечатляющая посвященная Лолс серебряная святыня (см. "Святыня Лолс" ниже).

Эрелаль одета в струящееся черно-серебряное платье вместо доспехов, в нём её КД 12, и вооружена своим бичом. Мужчины-дроу рядом с ней - Хазантар и Ульгрет, два льстивых подхалима соперничающих за то, чтобы стать ее новым консортом. Оба носят вместо доспехов тоги из паучьего шёлка (КД 12).

Эрелаль осталось около тридцати дней до рождения ее одиннадцатого ребенка, но она не даёт беременности вмешаться в ее дела: уничтожение Дома Авриндар и завоевание Подгорья. Череда военных поражений лишила Эрелаль настроения для приёма гостей, а ее брат к тому же еще не выполнил своего обещания поработить минотавров Лабиринта. С посетителями, у которых есть дела или претензии к Эрелаль, она разбирается как можно быстрее. Те, кто придёт к ней с незначительными просьбами будут поруганы, запуганы и отосланы прочь со строгим предупреждением ее больше не беспокоить.

Если ей угрожают, Эрелаль пытается призвать демона **йоклол** для своей защиты. Если святыня Лолс в комнате не повреждена, то призыв демона имеет 90% шанс успеха. После чего Эрелаль создает своим противникам проблемы заклинанием *тьма [darkness]*, препятствуя их выходу из комнаты. Затем заклинанием *призыв животных [conjure animals]* она призывает гигантских пауков, использующих свое слепозрение для атаки врагов, поглощенных магической темнотой. Если ее поражение неизбежно и побег невозможен, Эрелаль пойдет на любые уступки, чтобы спасти себя и своего нерожденного ребенка.

Старший брат Эрелаль одет в длинную серую мантию с черным, похожим на паутину, узором. Дриввин убедил свою сестру, что у него есть силы поработить минотавров, что позволит Дому Фрет победить войска Дома Авриндар и закрепить свою власть в Подгорье. Но, осознав, что он не может вызвать демона гористро в одиночку, архимаг понял, что принятие предложения Халастера и его обещаний о помощи в призыве - единственный путь к успеху его плана. Дриввин знает, что если он оставит свою сестру став учеником Халастера (даже если это произойдёт для ее собственной выгоды), он будет изгнан из своей семьи. Дриввин ищет подходящий момент для того, чтобы сообщить эту новость своей не находящейся в настроении сестре, удрученной из-за недавних поражений от рук Дома Авриндар.

Дриввин - дроу-**архимаг**, со следующими изменениями:

- Он нейтрально-злой.
- У него следующие расовые черты: Говорит на языках Дварфов, Эльфов, Гоблинов, Подземном, Общем и Бездны. Дриввин совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить. Темное зрение на расстоянии до 120 футов. Врождённое колдовство. базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 15). Может колдовать - неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*, 1/день каждое: *тьма [darkness], огонь фей [faerie fire]* и *левитация [levitate]* (только на себя). Находясь на солнечном свету совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.
- На себя наложено заклинание *сокрытие разума [mind blank]*.
- Действием 1р\день Дриввин может призвать демона с уровнем опасности 6 и ниже. Призванный демон появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от него, действует как его союзник и не может призывать других демонов. Вызванный демон остается до тех пор, пока Дриввин действием не отзовёт его или пока очки здоровья демона не уменьшатся до 0.

Если здесь начинается бой, Дриввин первым своим действием колдует *остановку времени [time stop]*. Используя дополнительное время, предоставленное заклинанием, он призывает **балгура** и накладывает на себя *огненный щит*

[fire shield], а также *доспехи мага [mage armor]* и *каменную кожу [stoneskin]*, если он этого не сделал до начала боя. Дриввин сражается до конца, защищая свою сестру.

Святыня Лолс. Выглядит как 6 футовая высотой клетка из отливающей серебром паутины с изящными распашными дверцами. Серебряная клетка вплавлена в стену и не может быть отделена от нее. Внутри клетки находится трехфутовая высотой обсидиановая статуя Лолс в облике дроу. На статуе жертвенная кровь, у её подножия лежит окровавленный обсидиановый кинжал.

Любое вынувшее статую из святилища существо, немедленно заражается болезнью, называемой скользкой гибелью. Болезнь длится 7 дней или до тех пор, пока не будет излечена при помощи заклинания *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магии. У существа, пораженного скользкой гибелью, открываются неожиданные кровотечения и оно получает помеху при проверках и спасбросках Телосложения. Кроме того, всякий раз, когда существо получает урон, оно становится ошеломленным до конца своего следующего хода.

Сокровище. Эрелаль носит платиновое ожерелье в виде паутины со свисающими с неё крошечными пауками из черного хрусталя (2500 зм). Статуя Лолс весит 250 фунтов и стоит 2500 зм как предмет искусства. Обсидиановый кинжал в святыне стоит 250 зм. Изящный хрустальный графин в винном шкафу стоит 250 зм, но его очень легко разбить. У Дриввина на пальце железное кольцо, являющееся кольцом управления железного паука в зоне 12b.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если персонажам не удастся победить Дриввина Фрета, дроу-архимаг соглашается стать учеником Халастера в обмен на помощь Безумного Мага в призыве и удерживании под контролем гористро. Ритуал призыва занимает 30 дней и он выполняется Дриввином и Халастером во дворе крепости дроу.

Когда демон появляется, Халастер заключает его в стоимостью 5000 зм рубин и отдает драгоценный камень Дриввину. Под покровом заклинания *невидимость [invisibility]*, Дриввин пробирается с камнем в зону 8a и разбивает его там, освобождая гористро. Ошибочно приняв демона за посланца Бафомета, минотавры с почтением наблюдают, как он пожирает мертвечину в зоне 8a. Когда на жертвенном камне больше ничего не остаётся для его пиршества, он начинает пожирать всё, что сможет убить. Для удовлетворения своего голода, демон посылает своих новых лакеев минотавров убивать все на уровне 11 и приносить ему всё больше и больше еды. Гористро считает любого дроу, носящего эмблему Дома Фрет, своим союзником и приказывает своим минотаврам проходить мимо них и убивать всех остальных попавшихся на пути существ

В том случае, если Эрелаль Фрет остаётся жива, она родит свою восьмую дочь Амалику и продолжит войну против Дома Авриндар и его союзников. Рождение Амалики рассматривается как знак благосклонности Лолс, обновляющий решимость Дома Фрет и поворачивающий ход событий в его пользу. Несколько домов, ранее связанных с Домом Авриндар, переходят на другую сторону и посылают эмиссаров с дарами к Эрелаль для ее благословенного новорожденного.

Когда Эрелаль и Дриввин погибают, союзники Дома Фрет покинут дом из-за страха, что Лолс оставила их. Без этих союзников Дом Фрет становится слишком слабым, чтобы защитить себя даже от своих соседей минотавров. Выжившие отсиживаются в крепости, а в Подземье отправляются послы для сбора нового подкрепления, но оно не прибудет вовремя, если Влонвель Авриндар (см. уровень 10) добьется своей цели.

Уровень 13: КЛАДБИЩЕ ТРОБРИАНДА

Известный как МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ МАГ, Тробриандспециализируется на изготовление конструктов из металла. Уровень служит ему мастерской, испытательным полигоном и одновременно свалкой. Сам Тробриандздесь нечастый гость, предпочитающий держаться рядом со своим учителем, Халастером, на уровне 23. Уровень КЛАДБИЩЕ ТРОБРИАНДА рассчитан на четырех персонажей 12- го уровня. Преодолевшие здесь трудности авантюристы должны набрать достаточное количество опыта для достижения 13-го уровня.

ЧТО ТУТ?

Уровень наполнен магическими конструктами Тробриандасреди которых живет гном Зокс Кламмершам. С 14-го уровня на Кладбище Тробриандапробираются иногда хобгоблины, стремящиеся стащить для своих повелителей огненных великанов обломки металлических конструкций, а также надеясь заполучить в свои руки кольцо, используемое Зоксом для управления некоторыми конструктами подземелья.

СКАЛАДАР

Наиболее распространенными конструктами на Кладбище Тробриандаявляются скаладары (см. приложение А). Напоминающие громадных скорпионов с тяжеленными клешнями и наэлектризованными жалами, скаладары действуют автономно, пока не получают команду от существа, носящего одно из металлических колец управления Тробриандо.

БУРОВОЙ ЧЕРВЬ

Тробриандсконструировал этот буровой механизм, длиной в 100 футов и диаметром в 15 футов, по образцу лилового червя. При отсутствии чётких указаний от Тробриандо, червь без устали движется по пробуренным им туннелям и рвам. Он бездумно атакует все, что окажется у него на пути, и иногда поднимается на уровень 12 или спускается до уровня 14. Персонажи услышат его задолго до того, как смогут увидеть.

Червь имеет УрОпасности 16 (15 000 опыта) и является **лиловым червем (purple worm)**, со следующими изменениями:

- Червь - это конструкт.
- Обладает иммунитетом к яду и психическому урону, а также к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак, совершенных неадамантиновым оружием.
- У него иммунитет к состояниям: Истощенный, Ослепленный, Очарованный, Оглушенный, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный и Сбитый с ног.

- Червь восстанавливает по 10 очков здоровья в начале каждого своего хода, если у него осталось хотя бы 1 очко здоровья.
- Варианты действий лилового червя Мультиатака и Укус заменены на представленные ниже.

Мультиатака. Червь делает две атаки: одну своими перемалывающими челюстями, а другую своим жалом.

Перемалывающие Челюсти. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к8 + 9) рубящий урон.

ЗОКС КЛАММЕРШАМ

Мудрый скальный гном, Зокс Кламмершам, единственный выживший из своего бывшего отряда в неудавшейся экспедиции по Подгорью. С тех пор как погибли его друзья, Зоксу удалось заполучить кольцо, позволяющее командовать скаладаром. Он заставил конструктов трудится над созданием устройства, названного им Симулякром. В теории устройство должно создавать копию любого проходящего через него скаладара. Намерения Зокса не являются злом; просто ему нужно большее количество скаладаров, чтобы построить все то, что он замыслил.

ХОБГОБЛИНЫ НАЛЕТЧИКИ

Щедроты свалки металл-утиля на уровне не остались незамеченными огненными великанами с уровня 14. Они отправляют сюда своих приспешников-хобгоблинов для кражи лома, который великаны используют в строительстве собственного конструкта. Хобгоблины совершают набеги небольшими группами, используя обученных ржавников для отвлечения конструктов Зокса. Как и следует ожидать налётчики жестоки, но смышленые авантюристы могут придумать как их использовать себе во благо.

Хобгоблины недавно выяснили, каким образом Зокс управляет скаладаром, и теперь они решили убить гнома и забрать его кольцо управления. До сих пор Зоксу удавалось ускользать от всех, посланных убить его, хобгоблинов.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций уровня привязаны к карте 13. Если не указано иначе, потолки в соединяющих различные пещеры туннелях находятся на высоте 30 футов.

1. ТУННЕЛИ И РВЫ

Буровой червь Тробрианда прорыл туннели, соединяющие уровень с уровнями 12 и 14. Червь также прокопал 20-футовые глубиной рвы, проходящие через зоны 2 и 11 этого уровня. Все эти туннели и рвы гладко отшлифованы многократным прохождением по ним бурового червя. Взбирание по стенам туннеля или рва без магии или альпинистского снаряжения требует успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика).

В трёх местах через рвы перекинуты каменные арочные мостики. Персонаж может попытаться спрыгнуть с моста на спину проходящего под ним бурового червя при помощи успешной проверки Сл 15 Ловкости (Акробатика). При успехе персонаж приземляется на спину червя, не получая урона и не падая ничком. При неудаче он соскальзывает с червя и падает, приземляясь ничком во рву, получая 10 (3к6) дробящего урона от падения.

2. ПРОСТОРНАЯ ПЕЩЕРА

В пещере с потолками высотой в 120 футов кипит бурная деятельность.

2а. Симулякр

Симулякр. Ров глубиной в 20 футов окружает поднимающуюся из наваленного металлолома наполовину законченную металлическую арку высотой в 100 футов.

Строители. Четыре **скаладара** (см. приложение А) таскают новые куски металла к арке и прикрепляют их к ней. В пещере царит темнота, если не считать прерывистого света от искр при сварке, исходящих от хвостовых жал конструктов.

Самострелы. Дюжина самострелов (используйте статистику **квадрона**) перепархивают рядом и вокруг арки. Каждый самострел напоминает собой увеличенных размеров многозарядный арбалет с механическими крыльями и четырьмя сочлененными металлическими ножками.

Зокс Кламмершам использует скаладаров находящихся под его управлением для постройки симулякра и его защиты в случае нападению. Симулякр предназначен для клонирования скаладаров действуя идентично заклинанию *подобие [simulacrum]*, используя в качестве компонента ржавчину вместо снега. До окончания строительства арки ещё несколько месяцев, и существует вероятность, что она не будет функционировать так, как было задумано. Персонаж может установить предназначение арки при помощи успешной проверки Сл 30 Интеллекта (Магия).

Симулякр - Громадный размером объект с КД 19, 400 очками прочности, иммунитетом к яду и психическому урону, а также иммунитетом к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического неадамантинового оружия. Разрушение арки практически обречет проект на провал, так как у Зокса не хватит решимости начать все сначала.

Поблизости от Симулякра магия подвергается искажению. Любое заклинание, произнесенное в радиусе 30 футов от арки, автоматически вызывает всплеск дикой магии, эффект которой определяется броском и обращением к таблице Волна Дикой Магии в разделе "Чародей" в гл. 3 *Книги Игрока*.

Разбросанные вокруг арки кучи металлолома - труднопроходимая местность для всех существ, отличных от скаладара.

2b. Передовой Отряд Хобгоблинов

Хобгоблин-капитан Курлог привел сюда отряд из семи **хобгоблинов**. Они сидят на корточках за баррикадами из металлолома, раскиданного вдоль северо-западного выступа, возвышающегося над рвом.

Хобгоблины хотят захватить Зокса Кламмершама, победить его, забрать кольцо для управления скаладаром, и вернуться с кольцом к Думкроуну, военачальнику-хобгоблинов на 14-м уровне. Курлог примет предложение о помощи для завершения своей миссии. В частности, ему не помешала бы помощь в уничтожении охраняющих Симулякр самострелов.

2c. Обломки

Мусор. Эта часть пещеры усеяна остатками разбитых машин.

Трупы. Два одетых в железные доспехи огра, лежат мертвыми среди металлических обломков, их плоть пронзена десятками металлических арбалетных болтов.

Огры служили хобгоблинам до тех пор, пока несколько дней назад их не застрелили самострелы Зокса.

3. СВАЛКА

Металлические осы. Под 50-футовым высотой потолком пещеры жужжат пять гигантских ос, сделанных из металла (см. "Металлические Осы").

Выброшенный мусор. Повсюду по полу раскиданы проржавевшие и не подлежащие восстановлению наполовину законченные или пришедшие в негодность металлические конструкции. Среди обломков спрятана пара забракованных магических предметов (см. "Сокровище" ниже).

Ржавники. Три **ржавника** объедаются на грудах металлолома и слишком отвлечены обилием пищи, чтобы представлять какую-либо угрозу. Они сражаются только в целях самообороны.

Металлические Осы

Металлические осы запрограммированы нападать на гуманоидов Среднего размера; они игнорируют других существ, если те на них не нападают. Они используют статистику **гигантских ос** со следующими изменениями:

- Осы - конструкты с КД 16 (естественный доспех), 24 очками здоровья у каждой и темным зрением на расстоянии до 60 футов.
- Они обладают иммунитетом к яду и психическому урону, а также иммунитетом к состояниям: Очарованный, Испуганный, Парализованный, Окаменевший и Отравленный.

Сокровище. В разбитых остатках от механизмов есть и пара рабочих изобретений. Вы можете добавить и другие придуманные вами лично изобретения.

Додекаэдр Судьбы. Редкий чудесный предмет, представляет собой двенадцатигранный металлический кубик шириной в 12 дюймов в поперечнике с выгравированными цифрами от 1 до 12 на его пятиугольных гранях. Внутри додекаэдра находится жужжащий и щелкающий при броске магический заводной механизм.

к12	Эффект
1-2	Додекаэдр взрывается и уничтожается. Все существа в пределах 20 футов от додекаэдра должны совершить спасбросок Сл 13 Ловкости, получая 40 (9к8) урона силовым полем при провале или половину от этого урона при успехе.
3-4	Додекаэдр активирует на себя заклинание *свет [light]*. Додекаэдр находится под эффектом заклинания до тех пор, пока кто-то не дотронется до него.
5-6	Додекаэдр активирует заклинание *луч холода [ray of frost]* (+5 к попаданию) на случайным образом выбранное и не обладающее полным укрытием существо в пределах 60 футов от себя.
7-8	Додекаэдр активирует заклинание *электрошок [shoking grasp]* (+5 к попаданию) на первое дотронувшееся до него после броска существо.
9-10	Додекаэдр активирует на себя заклинания *тьма [darkness]*. Продолжительность эффекта 10 минут.
11-12	Первое дотронувшееся до додекаэдра после броска существо получает на 1 час 1к10 временных очков здоровья.

Использовав действие додекаэдр можно бросить на расстояние до 60 футов. Когда кубик останавливается после того, как прокатился по поверхности не менее 10 футов, возникает случайный магический эффект. Если эффект требует наличия цели, но в пределах досягаемости нет ни одной подходящей цели - ничего не происходит. Активируемые

додекаэдром заклинания не требуют никаких компонентов. Бросьте к12 и сверьтесь с таблицей для определения эффекта.

Шар с Гонгом. Обычный чудесный предмет представляющий собой полый шар диаметром в 5 дюймов и весящий 5 фунтов. Его внешняя оболочка состоит из зубчатых бронзовых колец, которые можно вращать выстраивая зубцы в одну линию. Выравнивание требует действия при этом шар начинает издавать громкий звук удара в гонг до тех пор, пока все зубцы не будут совмещены. Каждый звук удара в гонг раздаётся через 6 секунд после предыдущего и его можно услышать с расстояния до 600 футов.

4. ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ МАШИНА

Тробрианд использует эту 50-футовую высотой пещеру в качестве испытательного полигона для своих самых опаснейших разработок.

Обломки. Пещера обуглена от многочисленных пожаров и взрывов. Разбитые останки скаладара и более мелких, не поддающихся опознанию устройств, разбросаны по полу.

Шокеротоптун. От входа в пещеру не видно Громадного размера сооружения сделанного из дерева, металла и камня. Чтобы увидеть его неясные очертания надо заглянуть в северо-восточное углубление пещеры.

Шокеротоптун представляет собой 30-футовую диаметром платформу в форме блюдца, стоящую на семи механических ножках. Сверху на платформе три сферические башенки-турели с латунными дюзами-носиками как у чайника. Высотой конструкция в 20 футов. Модуль управления механизмом скрыт в центре хитроумного устройства от посторонних глаз между тремя башенками-турелями.

У шокеротоптуна слепое зрение на расстояние 60 футов и слепота за пределами этого расстояния. Он активируется, когда существо приближается к нему на расстояние 60 футов, и пытается уничтожить всех приблизившихся существ. Он не может преследовать существ за пределами пещеры, потому что слишком велик, чтобы преодолеть входную часть пещеры. За победу над ним или его отключение персонажи получат 11 500 опыта.

Шокеротоптун - конструкт Громадного размера, обладающий иммунитетом к яду и психическому урону, а также к состояниям Ослепленный, Очарованный, Оглушенный, Испуганный, Парализованный и Отравленный. Его скорость ходьбы 40 футов. Основной корпус (платформа и башни) имеет КД 18 и 300 очков прочности. Каждую из механических ног можно атаковать по отдельности, у них по 50 очков прочности и КД 20. Когда очки прочности у ноги падает до 0, она перестаёт функционировать, и шокеротоптун может, используя ответное действие (реакции), отсоединить ее от платформы. Всякий раз, когда одна из его ног отключается, скорость ходьбы шокеротоптуна уменьшается на 10 футов. Вся эта хитроумная конструкция опрокидывается и вырубается в том случае, если будут отключены четыре из семи его ног.

Показатели характеристик шокеротоптуна: Сила 23, Ловкость 10, Телосложение 20, Интеллект 1, Мудрость 1, Харизма 1.

Особенности Шокеротоптуна

Наэлектризованная Поверхность. Существо, заканчивающее свой ход в контакте с корпусом шокеротоптуна (платформа и башенки), должно сделать спасбросок Сл 15 Телосложения, получая 22 (4к10) урона электричеством при неудаче или половину этого урона при успехе.

Неизменяемая Конструкция. Шокеротоптун невосприимчив к любым заклинаниям или эффектам, которые могли бы изменить его форму.

Действия Шокеротоптуна

Мультиатака. Шокеротоптун делает три атаки Молниетурелями и две Затаптывающие атаки.

Молниетурель. Башенка выстреливает магической молнией в находящееся в радиусе 60 футов от шокеротоптуна существо. Цель должна сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 44 (8к10) урона электричеством при неудаче или половину этого урона при успехе.

Затоптать. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Контрмеры

Шокеротоптун и его составляющие могут быть отключены или уничтожены следующими способами.

Модуль управления. Находящееся на платформе шокеротоптуна (или над ней) существо может обнаружить его модуль управления с помощью успешной проверки Сл 15 Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие). Использовав действие, персонаж может попытаться вскрыть панель для доступа к модулю управления, либо оторвав ее с помощью успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика), либо взломав с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 25 Ловкости. За встроенной в пол модуля управления панелью, находится пульсирующая кристаллическая полусфера диаметром в 5 футов с КД 10, 25 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Разрушение полусферы приводит к отключению шокеротоптуна.

Молниетурели. Персонаж может попытаться заткнуть дюзы молниетурелей камнем весом в 10 фунтов или подобным предметом с помощью успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика). Закупоренная таким образом башня не может

стрелять молниями, пока существо не использует действие для того, чтобы попытаться убрать препятствие в дюзе, что требует еще одной успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика). Сам шокеротоптун устранить преграду не способен.

5. МУРАВЕЙНИК ИЗ МЕТАЛЛОЛОМА

Гору из металлолома высотой в 40 футов пронизывают идущие сквозь неё туннели диаметром в 10 футов. Кучи металлолома вываливаются в зону 2 из забитой металлическими отходами пещеры на севере и полностью завалили проход между двумя пещерами.

Внешняя поверхность металлических куч представляет собой труднопроходимую местность. Кроме того, любое существо, которое пытается взобраться и передвигаться по иззубренной куче металла, должно преуспеть в проверке Сл 15 Ловкости (Акробатика), чтобы избежать схода небольшой лавины, сбивающей с ног и наносящей 7 (2к6) колющего урона.

Входы в норы муравейника отмечены стрелками на карте 13. В них находится следующее:

Ржавники. В каждом из квадратов, отмеченных литерой R на карте, находится жадно поглощающий металлолом **ржавник**.

Центральная пещера. В самом сердце муравейника расположена пещера шириной в 30 футов, длиной в 40 футов и высотой в 10 футов. На её полу лежат четыре мертвых хобгоблина. Десять **детей лавы** (см. приложение А) прячутся в стенах и выходят из них, нападая на любого вошедшего в пещеру.

Ржавники обычно игнорируют держащихся от них на почтительном расстоянии других существ. Если персонаж, одетый в металлические доспехи или несущий металлический щит, проходит в пределах 5 футов от ржавника, существует 30% вероятность того, что существо атакует персонажа решив полакомиться его доспехом или щитом.

Дети лавы передвигаются сквозь металлолом так, словно его и не существует. Они считают Зокса своим верным другом и по его просьбе нападают на вошедших в центральную пещеру существ. Дети лавы преследуют убегающих существ до самых входов в муравейник, прежде чем исчезнуть обратно среди металлических отходов. Пока они скрываются в стенах металло-муравейника, дети лавы получают полное укрытие.

Хобгоблины были посланы, чтобы найти и убить Зокса Кламмершама, но пали жертвой детей лавы. Осматривающий трупы персонаж и преуспевший в проверке Сл 10 Мудрости (Медицина) выяснит, что хобгоблины были убиты два дня назад. При обыске трупов хобгоблинов у одного из них найдётся нарисованный углём портрет Зокса Кламмершама на мятом листе пергамента.

6. ОБХОДНОЙ ТУННЕЛЬ

Трупы. У стен 20-футового высотой туннеля валяются изуродованные трупы десяти хобгоблинов.

Скаладары. Туннель патрулируют три **скаладара** (см. приложение А).

Скаладары охотятся втроем, и у них приказ Зокса убивать всех увиденных ими гуманоидов. Учтите, что будет лучше, если персонажи встретятся со скаладарами после того, как успеют осмотреть трупы хобгоблинов.

Хобгоблины были посланы, чтобы найти и убить Зокса, но пали жертвой скаладаров. Осматривающий трупы персонаж и преуспевший в проверке Сл 10 Мудрости (Медицина) выяснит, что хобгоблины мертвы уже около десяти дней. Половина из них была разорвана острыми когтями, а остальные умерли от глубоких и обугленных колотых ран.

7. ДВОРЕЦ КЛАММЕРШАМА

Потолок. До потолка пещеры 90 футов.

Дворец. На вершине 20-футового высотой плато на холме из искореженного металлолома возвышается хаотично построенный дворец из зазубренных сваренных встык металлических пластин. В стены вмонтированы круглые железные двери.

Куча металлолома. Склоны холма из металлолома усеяны изуродованными трупами ржавников.

Особенности Дворца

Ниже кратко изложены конструктивные особенности дворца.

Потолки. Во всех помещениях дворца потолки на высоте 20 футов.

Двери. Все входы во дворец перекрыты круглыми диаметром в 7 футов дверями, каждая из которых сделана из проклепанных железных пластин и снабжена железными ручками, петлями и прочным железным замком. Каждый замок отлит в виде лица улыбающегося безносого гнома. У Зокса есть короткий железный ключ с бородкой в форме крошечного выпуклого носа, отпирающий все девять дверей. Зокс смастерил и запасной ключ, но потерял его во время недавней вылазки в Подгорье (см. уровень 12, зона 14).

Персонаж может попытаться взломать дверной замок с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 20 Ловкости или заклинанием *открывание [knock]* и подобной магии. Дверь можно выбить с помощью успешной проверки Сл 30 Силы (Атлетика) или разбить при помощи оружия. Каждая дверь имеет КД 19, 40 очков прочности, порог урона 10 и иммунитет к яду и психическому урону.

На каждую дверь Зокс нанёс заклинание *охранные руны [glyph of warding]*. Руны начертаны на внутренней стороне двери, так что их нельзя обнаружить из-за пределов дворца. Руна активируется в момент открытия двери любым из способов, кроме использования надлежащего ключа. При срабатывании руна вспыхивает сцентрированной на ней сферой магической энергии с радиусом в 20 футов. Каждое существо в зоне действия эффекта должно сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 31 (7к8) звукового урона при неудаче и половину этого урона при успехе. Грохот от сработавшей руны слышен по всей пещере и во дворце и предупрежденный таким образом о присутствии злоумышленников Зокс будет поджидать их в зоне 7c.

Освещение. Внутри дворца нет освещения и царит тьма. Для того чтобы видеть Зокс полагается на свое темное зрение.

Стены. Стены дворца в толщину 10 футов и сделаны из неплотно сложенного металлолома утрамбованного между сваренными между собой внутренними и внешними несущими опорами. Окон нет, но при ближайшем рассмотрении в стенах обнаруживаются щели сквозь которые может пробраться Крошечное размером существо или существо в газообразной форме.

7a. Подсобка

Зокс хранит здесь странные куски различного хлама, пока не найдет им применение в своих творениях. Содержимое комнаты следующее:

Стол. Примерно высотой в 2 фута шестиугольный стол сделан из сваренного металлолома и покрыт остатками сломанных механизмов и объедками от пищи.

Музыка. Из дверного проема на юге (ведущего в зону 7c) доносится дребезжащая музыка.

7b. Жилое Помещение

Домашнее животное. Посреди комнаты игриво жует мягкую игрушку **гигантский барсук**.

Убранство. Выцветшие предметы мебели состоят из незастеленной кровати, чертежного стола и железного сейфа (см. "Железный сейф" ниже).

Альковы. В нишах на юге уборная с неудачно сделанным сливом и скромная кухонька с немытыми кастрюлями и грязными сковородками с остатками подгнивающей пищи.

Арка. На западной стене каменная арка, украшенная инкрустированными изображениями танцующих гоблинов. На замковом камне арки высечена буква D.

Гигантский барсук сражается только при самообороне. Использующие для общения магию персонажи, могут поговорить с ним и узнать следующую информацию, если будут задавать правильные вопросы:

- Зокс остерегается «несунов ржавого металла» (хобгоблинов) и подружился с «горящими людьми» (эйзеры) и «улыбашками» (детьми лавы) живущими в окрестных пещерах. У Зокса есть телохранитель, его зовут Рекс.
- Зокс добывает себе еду из близлежащего грибного леса (см. зона 12), но «несуны ржавого металла» недавно его подожгли.
- Комбинация к железному сейфу Зокса - «Сурок, хомяк, барсук, броненосец, хомяк».

Железный сейф. Квадратный железный сейф с размером сторон в 2 фута, весящий 1000 фунтов и имеющий показатели: КД 19, 50 очков прочности, порог урона 15 и иммунитет к яду и психическому урону. Вместо цифр на замке крошечные пиктограммы следующих норных животных: броненосец, барсук, бурундук, мышь, суслик, крот, сурок, кролик, тарантул и хомяк.

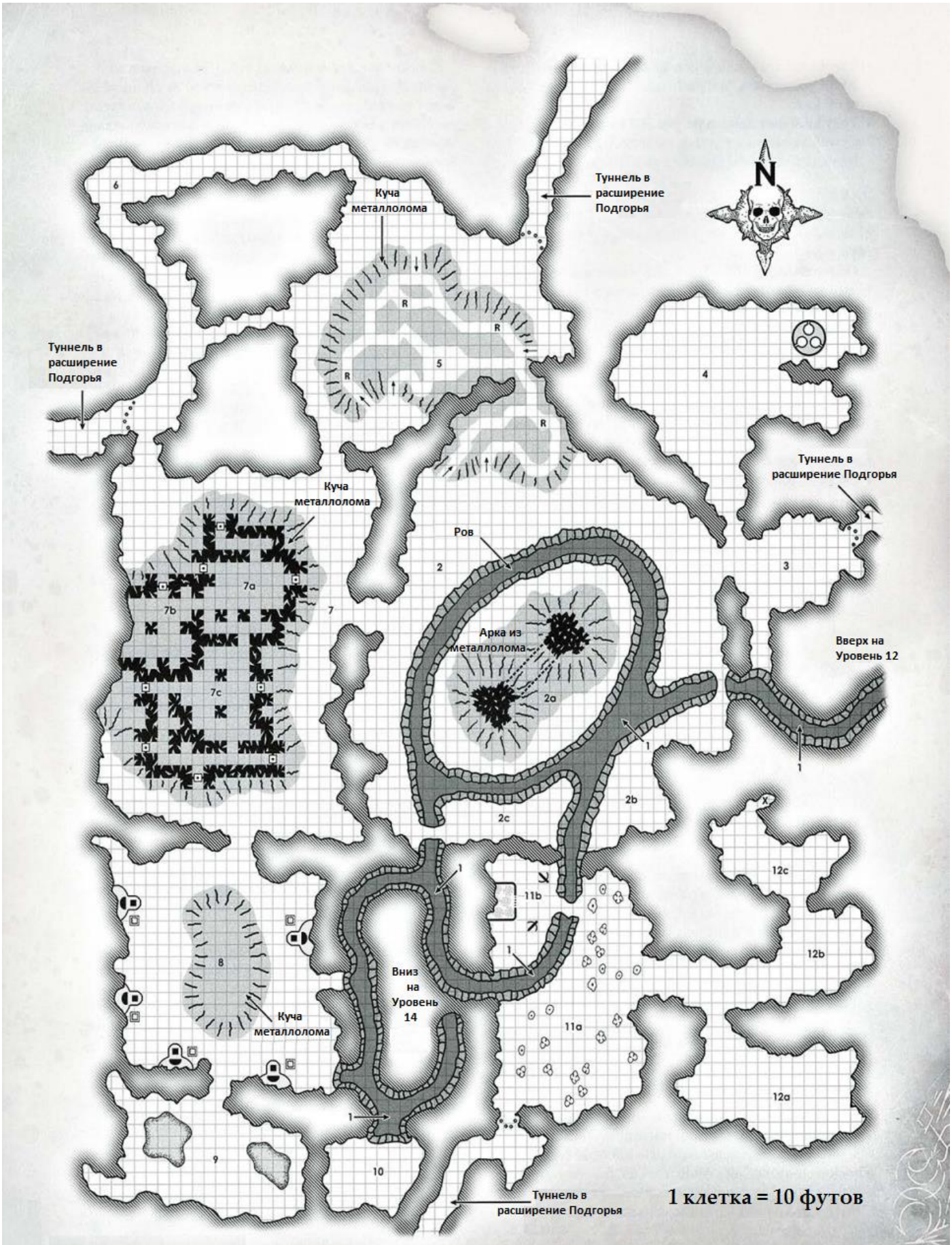
Прижавшись к дверце сейфа ухом на 1 минуту персонаж может попытаться взломать кодовый замок сейфа с помощью успешной проверки Сл 25 Ловкости (Восприятие). Правильная комбинация - сурок, хомяк, барсук, броненосец, хомяк. Заклинание *открывание [knock]* или подобная магия также откроет дверцу сейфа.

Сокровище. Сейф содержит девяносто однофунтовых золотых слитков (по 100 зм каждый), десять красных гранатов (по 100 зм каждый камень), *набор чудесных красок Нолзура (Nolzur's marvelous pigments)* и книгу заклинаний Зокса с отсутствующей обложкой и подпорченными несколькими страницами из- за случившихся неудач во время приключений. Книга заклинаний содержит все подготовленные Зоксом заклинания, плюс *оживление вещей [animate objects], изготовление [fabricate], охранные руны [glyph of warding], прыжок [jump]* и *трюк с веревкой [rope trick]*.

Арочные Врата на Уровень 6

Врезанная в западную стену арка – это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если стоящее в пределах 5 футов от арки существо либо споёт ноту D (Ре), либо сыграет ноту D (Ре) на любом музыкальном инструменте.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 47a на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.



Карта 13: КЛАДБИЩЕ ТРОБРИАНДА

7c. Лавка Мастера на Все Руки

Изобретатель. На столе сидит в замасленном фартуке поверх поношенной мантии гном с растрепанными во все стороны волосами (Зокс Кламмершам), и используя набор инструментов жестянщика настраивает крошечную музыкальную шкатулку издающую дребезжащую мелодию.

Страж. Рядом со столом стоит Рекс, расписанный золотыми звездами и полумесяцами **щитостраж**.

Рассыпанные страницы. Пол усыпан листами пергамента с набросками металлических хитроумных приспособлений (включая Симулякр в зоне 2).

Щитостраж Рекс сопровождает Зокса везде, куда бы ни отправился гном. В отличие от большинства щитостражей у Рекса нет амулета, и следовательно, им не сможет командовать другое существо. Зокс хранит в щитостраже заклинание *высшая невидимость [greater invisibility]*.

Зокс Кламмершам - скальный гном-**архимаг**, со следующими изменениями:

- Зокс - хаотично-добрый.
- У него следующие расовые черты: Говорит на языках Гномов, Акван, Игнан, Терран, Общем и Ауран. Его размер - Маленький, скорость ходьбы 25 футов, темное зрение до 60 футов, и он имеет преимущество на всех спасбросках Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у него подготовлено заклинание *смятение [confusion]*.

Зокс уединился на Кладбище Тробриандa после того, как остальные члены его отряда авантюристов пали от опасностей Подгорья. Гном потерял всякое представление о времени и не знает, как давно погибли его товарищи и как долго он был один. Зокс не заинтересован в присоединении к другой партии авантюристов, предпочитая действовать в одиночку.

У него есть ключ, отпирающий все двери дворца, а на среднем пальце левой руки он носит кольцо управления скаладаром. Кольцо позволяет ему управлять находящимися на этом уровне скаладарами. По доброй воле он ни за что не расстанется с кольцом, вплоть до того, что лучше его проглотит, чем даст украсть. Если его атакуют или угрожают, Зокс приказывает атаковать противников своему щитостражу.

Музыкальная шкатулка Зокса не имеет никаких магических свойств, кроме способности проигрывать мелодию. Музыка играет непрерывно, но останавливается, если шкатулку уронить, встряхнуть или как-то иначе грубо на неё воздействовать. Шкатулка - Крошечного размера объект с КД 10, 1 очком прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. В том случае, если у шкатулки потеряно 1 очко прочности её можно отремонтировать с помощью инструментов жестянщика. Для ремонта требуется 10 минут и успешная проверка Сл 15 Ловкости, после чего снова начинает играть музыка.

Зокс планирует использовать Симулякр (см. зона 2a) для создания достаточного количества скаладаров для строительства его творений и комфортного управления уровнем, который Зокс считает своим владением. Самое большое препятствие на пути к успеху - хобгоблины, продолжающие воровать металлолом.

8. КУЗНИЦА

Зокс убедил живущих в пещере существ, что он ученик Тробриандa и достойный кандидат к сотрудничеству. В покрытой сажей пещере высотой в 90 футов находится следующее:

Горны. Сильный жар и густой дым поднимаются от пяти встроенных в стены пещеры горнов, освещая горящим в них огнём пещеру. У каждого из горнов находится кузнец – **эйзер (azer).**

Металлолом. Посреди пещеры возвышается 20-футовая высотой куча из металлолома. В ней прячутся девять **детей лавы** (см. приложение A).

Руны, вырезанные на внутренних сторонах горна, вытягивают магическую энергию с Элементального Плана Огня. Разрушение горна приводит к отключению рун, и он перестает генерировать огонь и тепло. Каждый из горнов имеет КД 17, 80 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Эйзеры

Эйзеры были доставлены сюда с Элементального Плана Огня Тробриандом для того, чтобы они выливали из металла нужные ему формы. Выдавая себя за ученика Тробриандa, Зокс дал указание эйзерам изготовить детали для Симулякра (см. зона 2a) и других своих проектов. Эйзеры понимают назначение Симулякра (чтобы воспроизвести скаладаров), но у них сложилось ложное впечатление, что Зокс строит его по приказу Тробриандa, а не для своих собственных целей. Эйзеры недовольны легкомысленным Зоксом заставляющим их работать сразу над несколькими проектами, и они очень не любят крадущих у них металл хобгоблинов.

Персонаж может убедить эйзера взяться за новый проект с помощью успешной проверки Сл 19 Харизмы (Убеждение). Эйзеры не нуждаются в оплате своего труда и могут изготовить готовое к использованию оружие или щит из металла за 1к6 дней, или готовые к ношению доспехи из металла за 3к6 дней.

Эйзеры не являются угрозой для авантюристов. Если дети лавы нападают на отряд, эйзеры не вступают в бой, а предпочитают наблюдать за ним издалека.

Дети Лавы

Дети лавы могут проходить сквозь металл, как будто его не существует. Прячущиеся здесь в куче металлолома дети лавы, выходят из неё и нападают на любое существо, кроме Зокса и эйзеров, если оно приблизится к их куче на расстояние до 5 футов.

9. БАССЕЙНЫ МЕТАЛЛА

В 30-футовой высотой пещере расположены два бассейна с глубиной в 10 футов и наполненные блестящем жидким металлом, взятым с Элементального Плана Земли. В западном - жидкое железо, в восточном - жидкая сталь. Несмотря на свою жидкую форму, металл прохладен на ощупь. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильную ауру магии преобразования над каждым бассейном. Вне зависимости от того, сколько металла будет удалено из бассейна, его глубина остаётся неизменной.

Извлеченный из бассейна металл мгновенно затвердевает, становясь таким же прочным, как и кованое железо или холодная сталь и образует твердое покрытие вокруг всего, что было в него при этом опущено. Для удаления затвердевшего металлического покрытия требуется успешная проверка Сл 23 Силы (Атлетика).

Существует способ извлечения металла из бассейнов в виде кубов. Данный метод можно узнать, сколдовав на бассейн заклинание *опознание [identify]* или просто спросив Зокса. Существо должно разместить свои руки или руку в пределах 1 фута от поверхности бассейна и произнести на языке Терран: *аграч таар азлах* (что в свободном переводе на Общий означает "от бесформенности к форме"). В итоге из бассейна воспарит кубический фут жидкого металла и затвердев, превратится в твердый 1-футовый куб невесомо висящий в воздухе над краем бассейна, где его может взять любое существо. Процесс извлечения одного такого куба вызывает магическое утомление, и сделавшее это существо получает один уровень истощения.

Через 1 минуту после затвердения куб теряет свою невесомость и вес 1-футового куба из железа или стали будет равен 500 фунтов.

10. СПОКОЙНАЯ ПЕЩЕРА

В центре 30-футовой в высоту пещеры лишь остатки от костра группы искателей приключений и больше в ней нет никаких других примечательных особенностей.

11. ОПЕРАТИВНАЯ БАЗА ХОБГОБЛИНОВ

Хобгоблины превратили 60-футовую высотой пещеру в свою база для планируемых ими операций. Лидер лагеря, безжалостная хобгоблин-военачальник Яргота Разрушитель, подчиняется ещё более могущественному военачальнику Думкроуну (см. уровень 14).

11a. Сталактиты и Сталагмиты

Скальные образования. Сталактиты высотой от 10 до 20 футов свисают с потолка пещеры, а таких же размеров сталагмиты торчат из её пола.

Монстры. За скоплением сталагмитов на севере прячутся пять прирученных **псов смерти**, четыре **хобгоблина** и **хобгоблин-военачальник** Яргота Разрушитель.

По команде Ярготы, она и её псы смерти бросаются в рукопашную схватку, в то время как другие хобгоблины прячутся за скальными образования стреляя из луков. Хобгоблины из зоны 11b также присоединяются к бою, заряжая, прицеливаясь и стреляя из своих огненных пушек.

Если персонажи решат провести с Ярготой переговоры, она предлагает им объединить силы и взять штурмом крепость Зокса. Яргота знает, что двери крепости заперты и оснащены магическими ловушками, и что Зокса защищает высокий, похожий на голема конструкт (Рекс-щитостраж). Для Ярготы главное получить кольцо управления скаладарами Зокса и если персонажи согласятся ей помочь, то они могут забрать все остальное ими найденное имущество в крепости. Яргота выполнит свою часть сделки, при условии, что персонажи сделают тоже самое.

11b. Огонь и Коррозия

Укрепления. Шесть **хобгоблинов** стоят на страже возле пары огненных пушек, нацеленных на естественный каменный мостик через ров бурового червя.

Подсвечиваемый загон. Каменные стены высотой в семь футов образуют примыкающую к западной стене ограду загона. Внутри как в ловушке заперты четыре **ржавника**. На натянутые поперек верхней части ограды веревки, словно украшения привязаны светящиеся мешочки (гигантские железы огненных жуков), излучающие оранжевый свет также ярко, словно факелы.

Инвентарь. К стенам ограды прислонены пара десятифутовых шестов, каждый с веревочной петлей на одном конце, и поношенный деревянный башенный щит.

Когда Яргота приказывает атаковать, три действующих по одному броску инициативы хобгоблина, заряжают, прицеливаются и стреляют из огненных пушек. Хобгоблины обнаружили эти осадные машины во время своих исследований Кладбища Тробрианда.

Огненная пушка - это громоздкое механическое устройство, швыряющее бочонки с алхимическим огнем взрывающиеся при ударе. Прежде чем выстрелить, пушку надо зарядить и прицелиться. Требуется одно действие для заряжания, одно действие для прицеливания, и одно действие для того, чтобы выстрелить. Рядом с каждой огненной пушкой стоят по три бочонка с алхимическим огнем.

Огненная пушка. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дистанция 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1д6) дробящего удара плюс 17 (5д6) урона огнём с возгоранием цели. Находясь в огне, цель получает 1д6 урона огнём в начале каждого своего хода. Существо может сбить огонь и не получать более от него урон, погрузившись с головой в воду или истратив действие на проверку Ловкости Сл 10 для тушения пламени.

Каменный загон снабжён сделанными из прочных обвязанных веревкой деревянных столбов и закрываемых на простую защелку распашными воротами. Хобгоблины морят ржавников голодом в течение нескольких дней, а затем выпускают их отъедаться. Ржавники не могут самостоятельно выбраться из загона, но их привлекает запах металла. Хобгоблины используют деревянный башенный щит и 10-футовые шесты, чтобы выгнать ржавников за пределы загона и держать при этом их подальше от своих металлических доспехов.

Двенадцать желез гигантских огненных жуков освещают загон ржавников. Каждая железа размером с небольшую буханку хлеба и светится в течение 1к3 дней, прежде чем потускнеет.

12. ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

В этих 40-футовых высотой пещерах когда-то находился процветающий грибной лес и колония мирных миконидов. Хобгоблины вырезали миконидов, а затем сожгли лес. Тонкий, едкий дым всё ещё висит в воздухе над пещерами.

12a. Южный Лес

Обгоревшие останки. Огонь уничтожил шляпки зархвудов оставив лишь от них почерневшие и тлеющие ножки, стоящие среди обугленных остатков того, что когда-то было аккуратно ухоженным грибным садом.

Трупы. Среди сгоревших грибов лежат обугленные трупы 1к4 гигантских огненных жуков, 1к6 ростков миконидов и 1к8 взрослых миконидов. Из тел огненных жуков вырезаны светящиеся железы.

Осматривающий трупы персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Медицина), сможет определить, что жуки и микониды были убиты рубящим оружием и стрелами, а затем сожжены.

12b. Центральный Лес

Здесь всё точно также как и в зоне 12a.

12c. Северный Лес

В дополнение к описанию представленному в зоне 12a, среди трупов лежит 8-футовое ростом обгорелое тело, пронзенное множеством стрел хобгоблинов, **верховного миконида (myconid sovereign)**. Если до него дотронуться, то окажется что в нём ещё теплится жизнь, стабилизировавшись на 0 очков здоровья. После того как он получит магическое исцеление, миконид приходит в сознание и выбрасывает облако спор взаимопонимания, чтобы он смог пообщаться со своими спасителями. Наградите партию 450 очками опыта за исцеление верховного миконида.

У верховного миконида, Лисички, пылающая желтизной шляпка и покрытая рябью желтая ножка, наполовину закопченная огнем. Он расскажет о кошмарной атаке на них хобгоблинов и оплакивает уничтожение своей колонии. В благодарность за оказанную ему помощь верховный миконид дарит героям свое скрытое сокровище (см. "Сокровище" ниже) и, если они ищут союзников, Лисичка посоветует им найти Зокса, о котором он очень высокого мнения.

Лисичка не покинет пределов своих пещер. Несмотря на то, что его колония была уничтожена, верховный миконид хочет попытаться восстановить грибной лес. После того, как он поможет чем сможет персонажам, он прощается с ними и предлагает возвращаться к нему если они этого захотят.

Сокровище. В самом конце пещеры потолок северного алькова (отмечено крестиком на карте 13) покрыт пятнами яркой, но почерневшей от копоти пурпурной плесени толщиной в 1 фут и площадью в 10 квадратных футов. В плесени укрыты две бутылочных тыквы, одна из которых содержит *зелье уменьшения (potion of diminution)*, а другая *зелье долголетия (potion of longevity)*. Лисичка вырастил пурпурную плесень и может молча приказать ей выдавливая липкие усики опустить зелья в пределах легкой досягаемости.

Солнечный свет, любой излечивающий болезни эффект или любой наносящий лучистый либо некротический урон эффект, разрушает плесень. Если плесень будет уничтожена, а зелья все еще скрыты под ее массой, зелья упадут на пол и разобьются. Находящийся в пределах алькова персонаж может при помощи ответного действия (реакции) попытаться поймать одно из падающих зелий с помощью успешного спасброска Сл 11 Ловкости.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Победа над хобгоблинами приносит уровню покой примерно на десять дней. После этого Думкроун присылает из Убежища Арктурии (уровень 14) еще больше хобгоблинов-налётчиков, для сбора металла своим хозяевам огненным великанам - если только персонажи за это время не вступят с ним в бой.

Для завершения строительства Симулякра требуются ещё месяцы работы. Даже если работа над проектом будет продолжена и Зокс завершит свою арку, то ещё неизвестно будет ли она функционировать так, как было задумано. Созданные аркой скаладары-подобия, могут оказаться с дефектами или не поддающимися контролю. Также возможно, что Симулякр сможет создавать подобия других существ помимо скаладаров. Равновероятно, что Симулякр вообще не будет функционировать, что побудит Зокса снести его и построить на этом месте ещё одно придуманное им металлическое чудовище.

Если верховный миконид в зоне 12 выживет, то он выпускает споры засеивая ими выжженную землю и даёт начало новой колонии миконидов. Грибной лес восстановится сам по себе, хотя на это уйдут многие годы.

Уровень УБЕЖИЩЕ АРКТУРИИ рассчитан на четырех персонажей 13-го уровня, и побеждающие здесь монстров авантюристы должны получить достаточно опыта для преодоления половины пути к 14-му уровню. Мастер магии преобразования, лич Арктурия, обитающая на 23 уровне Подгорья, одна из самых опытных учеников Халастера и даже возможно, самая могущественная из Семёрки. Убежище Арктурии - это ее личное убежище на котором спрятана филактерия Арктурии, и авантюристам, прежде чем столкнуться с личом в битве на 23-м уровне, не помешает найти филактерию и уничтожить.

ЧТО ТУТ?

Убежище Арктурии на данный момент находится под контролем состоящих на службе у Халастера огненных великанов, сопровождаемых большим отрядом хобгоблинов. Также на уровень проникли дроу, но они не настроены враждебно к искателям приключений.

ОГНЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ

Эмбероза, огненная великанша, заявилась в Подгорье с шестью своими родственниками с миссией поднять огненных великанов на вершину кастовой структуры гигантов - "Уложения", свергнув с неё могучих штормовых великанов.

Эмбероза надеется заполучить утраченную руну силы, созданную великанами более сорока тысяч лет назад. Она верит, что руну у великанов украли дварфы и спрятали ее под горой Глубокая Вода. И действительно Халастер её нашел и перепрятал руну на уровне 23, но он не против с ней расстаться, если огненные великаны используют свои исключительные способности в ковке и выплавке металлов для строительства его гигантского конструкта. Работы по сборке конструкта ведутся в зоне 15.

Для получения дополнительной информации о Уложении гигантов см. раздел "Великаны" в *Бестиарии*.

ФАЛАНГА МЁРТВОГОЛОВЫХ

Отряд хобгоблинов, пришедших в подземелье вместе с Эмберозой и ее огненными великанами, носит название Фаланга Мертвоголовых. Ими командует хобгоблин-военачальник Думкроун, являющийся сыном военачальника Азрока (см. уровень 3).

Преданный последователь убийцы богов Маглубиета, Думкроун хочет чтобы огненные великаны взошли на вершину Уложения гигантов, предвкушая их жестокую тиранию на всём Фаэруне. Он рассчитывает сыграть важную роль в их восхождении для Эмберозы, и мечтает править тем, что останется от Высокого Леса, когда эльфы и другие его обитатели будут изгнаны, а деревья превратятся в покрытые пеплом пни.

Однако, после прибытия в Убежище Арктурии у Думкроуна появилось непонятное пристрастие. Он проводит все больше и больше времени взаперти в своих покоях, одержимый какой-то навязчивой идеей. Его последователи остаются ему верны, но они всё больше и больше беспокоятся о состоянии психики своего военачальника.

Патрули Хобгоблинов

Хобгоблины из фаланги Думкроуна контролируют большую часть коридоров и комнат Убежища Арктурии. Поэтому единственными блуждающими монстрами здесь являются патрули хобгоблинов. Обычный патруль состоит из четырех **хобгоблинов**. Их марширующий топот и лязг доспехов **можно** услышать задолго до их появления, и персонажи не могут быть захвачены ими врасплох. Бой с патрулем обязательно насторожит находящихся поблизости других существ. Если какой-либо патруль будет уничтожен во время своего патрулирования, вычтите их количество из числа стражников в зоне 32a.

Ловушки Превращения

В Убежище Арктурии повсеместно расположены магические ловушки, предназначенные для превращения гуманоидов в монстров. (Не являющиеся гуманоидами существа не подвержены эффекту ловушек.) Ловушки обозначены литерой P на карте 14. Хобгоблины знают про ловушки и делают все возможное для их избежания.

Ловушка превращения помечена почти невидимой руной, начертанной на квадратном участке пола со сторонами в 10 футов. Ищущий в этой области ловушки персонаж, может обнаружить руну успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Восприятие). Первый прошедший по площади ловушки гуманоид активирует руну и должен преуспеть в спасброске Сл 20 Мудрости или будет преобразован в монстра со средним количеством очков здоровья. Все предметы, которые гуманоид нёс или носил, поглощаются его новым обликом. В своём новом обличье он враждебен ко всем другим существам и должен атаковать любое другое увиденное им существо.

Бросьте к10 для определения нового облика существа:

1. Ползающий падальщик	**6. Крюкастый ужас**
2. Химера	**7. Мантикора**
3. Огненный элементаль	**8. Отидж**
4. Желатиновый куб	**9. Совух**
5. Горгона	**10. Виверна**

Когда очки здоровья у превращенного существа снизятся до 0, оно возвращается к своему изначальному облику и стабилизируется, имея 0 очков здоровья.

После своего срабатывания руна исчезает, делая занимаемое ей ранее пространство безопасным для прохождения, пока Арктурия не сочтет нужным установить новую руну. Также руну можно удалить успешно применив на неё заклинание *развеять магию [dispel magic]* (Сл 17).

ДОМ ФРЕТ

Три дроу-мага пробрались в Убежище Арктурии в надежде заполучить мощную магию для завоевания других уровней Подгорья. Дроу принадлежат к Дому Фрет (см. уровень 12) и избегают ожесточенных столкновений с искателями приключений пытаясь вместо этого повернуть их против огненных великанов и хобгоблинов.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций уровня привязаны к карте 14.

1. ВХОД В УБЕЖИЩЕ АРКТУРИИ

Пещеры убежища начинаются в конце проложенного буровым червем туннеля, идущего вниз с уровня 13.

1a. Туннель Червя

Буровой червь с уровня 13 периодически проползает здесь, делая круг у центральной скальной колонны, прежде чем вернуться обратно. Колонна на высоте 30-футов упирается в потолок пещеры, имеющей следующие особенности:

Двустворчатые двери. Расположенные на северо-востоке двери украшены резьбой в виде черепов, из которых выползают черви. В притолоке над двойной дверью вырублен подсвечник, напоминающий руку скелета, в ладони которого постоянно горит свет от заклинания *вечный огонь [continual flame]*.

Монстры. Перед дверями пара сталагмитов, за каждым прячутся под покровом невидимости по **дроу-магу** с **квазитом**.

Скальные образования. По бокам пещеры сталагмитов и сталактитов ещё больше. Особенно их много в меньшей по размерам пещере на юго-востоке (зона 1b).

Двоих мужчин дроу-магов зовут Хулзин и Иррпрек. На плаще у каждого приколота булавка с эмблемой дома Фрет. Они прибыли сюда незадолго до авантюристов, и находятся под эффектом заклинания *высшая невидимость [greater*

invisibility]. Дроу и их компаньоны квазиты стараются оставаться незамеченными, позволяя искателям приключений войти в Убежище Арктурии впереди себя. Как только путь будет свободен, они отправятся в зону 38 через зоны 3 и 35.

Ранее на разведку прибыл один из их сородичей - Ванар, и уже проскользнул внутрь. Персонажи могут столкнуться с ним и его теневым демоном в зоне 29.

1b. Сталактиты и Сталагмиты

Сырая, влажная пещера содержит настоящий лес из сталагмитов и сталактитов.

1c. Пещера-Коготь

Дроу спрятали свои припасы в самой дальней части пустующей пещеры. Её осмотр поможет обнаружить три сотканных из паутины рюкзака. Каждый рюкзак содержит набор в виде рационов на 10 дней (сушеные грибы, мох и вареные яйца куролисков), 50 футов веревки из паучьего шелка и полного воды бурдюка, сделанного из мочевого пузыря ящерицы.

2. ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПЕЩЕРЫ

Небольшая сеть пещер находится за пределами основного подземного комплекса и служит домом результату одного из чудовищных экспериментов Арктурии.

2a. Дуэргар-Урод

Вошедшие в пещеру персонажи, вскоре подвергаются нападению отвратительного уродливого дуэргара ростом в 9 футов.

Раньше это было не отдельно взятое существо, а два дуэргара: мужчина Блорк и женщина Муата. Используя магию Арктурия объединила их в одно существо, и теперь последствия эксперимента можно отменить только при помощи заклинания *исполнение желаний [wish]*. Их черепа слились в одну выпуклую голову с тремя ушами, тремя глазами, двумя носами и двумя ртами. С правой стороны тела присутствует третья рука, а левая нога раздваивается в колене, наделяя существо третьей ногой. Трансформация свела бедное существо с ума, и оно рассматривает всех существ как своих врагов, которых необходимо уничтожить.

Существо является **дуэргаром** со следующими изменениями:

- У существа 40 очков здоровья.
- Оно имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия) и спасбросках против того, чтобы быть очарованным, испуганным, оглушенным и лишенным сознания.
- Может атаковать метательным копьем бонусным действием.

2b. Стойло Дуэргара

Безобразное существо из зоны 2a отдыхает здесь на ложе из растущей в задней части пещеры губчатой черной плесени.

2c. Грибные Сады

В эти сады приходят покормиться как монстр из зоны 2a, так и другие обитающие в пещерах существа. В пещере следующие особенности:

Грибы. Среди куч отходов вываленных по неровном полу пещеры повсюду растут грибы, выпуская при этом облака тускло светящихся спор, летающих в воздухе подобно туманной дымке.

Ползающие падальщики. Здесь обитают четыре **ползающих падальщика**. Двое из них прицепились к 10-футовому высотой потолку, а двое питаются лежащим среди грибов гниющим трупом пятого падальщика.

Падальщики естественные враги существа из зоны 2a, и оно недавно убило одного из них ударом своей боевой кирки. Они игнорируют персонажей держащихся от них на почтительном расстоянии.

Изучающий грибы персонаж и преуспевший в проверке Сл 10 Интеллекта (Природа) сможет отличить съедобные сорта от ядовитых, а также понять, что облака из спор безвредны. Не знающий данной информации персонаж, поедая грибы имеет 50% шанс съесть ядовитую разновидность и должен преуспеть в спасброске Сл 10 Телосложения или будет отравлен на 1к4 часа.

2d. Стоячие Врата на Уровень 12

В пещере два больших стоячих камня, в каждый, лицом друг к другу, вплавлен скелет минотавра. Это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Любое коснувшееся одного из стоящих камней существо, становится целью заклинания *лабиринт [maze]* (Сл спасброска 22).
- Чтобы открыть врата, существо должно покинуть созданный заклинанием лабиринт. После его возвращения врата открываются на 1 минуту.

- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 12-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 12a на уровне 12, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

3. ФОЙЕ

Монстры. Два **огненных великана** (мужчины Друвакс и Зельцарф) и семь **хобгоблинов** разбирают сваленный на пол металлолом и с шумом складывают его в одну кучу.

Статуи. По обе стороны от двойной двери на юго-западе установлены статуи дварфов. Каждая из статуй стоит на пьедестале из осыпающегося каменного блока высотой в два фута. Статуям волшебным образом придан безобразно-ужасный вид.

Использовав заклинание *изменение формы камня [stone shape]* Арктурия изуродовала изображавших гордых воинов-дварфов статуи. У западной выросли каменные щупальца, а статуя на юге выглядит наполовину расплавленной.

Великанам и хобгоблинам надоело заниматься тяжелой работой, и они охотно бросаются в бой, если представится такая возможность. Металлолом сюда доставляется с уровня 13 и позже будет перевезен в зону 14, где в конечном итоге будет переплавлен и переработан.

4. ТЮРЬМА

Арктурия держит здесь в заключении живых существ до тех пор, пока у неё не найдется время для экспериментов с ними. Комната высотой в 15 футов окутана действующим постоянно антимагическим полем (эффект см. в заклинании *преграда магии [antimagic field]*). В комнате находится следующее:

Камеры. Шесть камер высотой в 10 футов со сводчатыми потолками забраны железными решетками. В юго-западной камере утыканный стрелами труп гуманоида в латах.

Рычаг. В центре к полу привинчена железная пластина шириной в 4 фута и длиной в 7 футов с отверстием в форме гребёнки. Из неё торчит железный рычаг.

Останки в юго-западной камере принадлежат женщине-орогу, плененной Арктурией и лишенной своего оружия. Хобгоблины, обнаружив ее, всадили в нее множество стрел через решетку и оставили труп гнить в камере.

Перемещение железного рычага в гребнеобразном отверстие приводит в действие механизм, поднимающий и опускающий решетки камер. В зависимости от расположения рычага в гребенке, происходит поднятие любой из решеток по одной или их опускание всех одновременно.

Решетки камер невосприимчивы к урону от оружия. Зазор между прутьями шириной в 4 дюйма. Опущенные решетки находятся в заблокированном состоянии, для того чтобы поднять любую из них, требуется успешная проверка Сл 26 Силы (Атлетика).

5. СМЕЖНЫЕ КОМНАТЫ

Кроме преобразовывающей ловушки (см. "Ловушки превращения"), в соединяющихся между собой комнатах нет ничего примечательного.

5a. Купольная

В пустой, заброшенной комнате куполообразный потолок высотой в 20 футов.

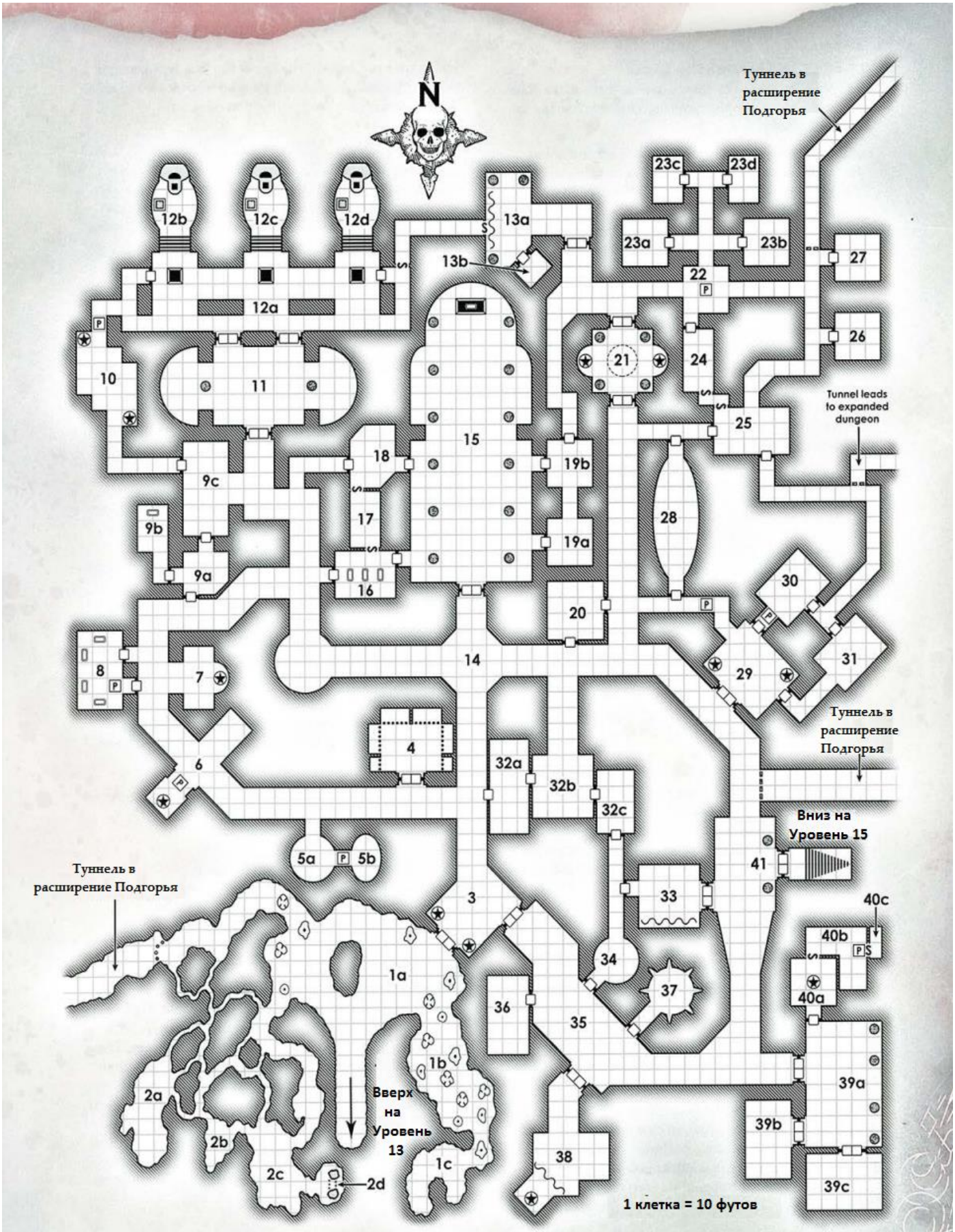
5b. Телепортационная

В пустой комнате плоский потолок на высоте 15 футов. Сюда телепортирует существ из зоны 13a.

6. СТАТУЯ АРКТУРИИ

Область расположена на пересечении двух коридоров, один из которых заканчивается тупиком. За аркой на юго-западе каменная 6-футовая высотой статуя худой словно скелет фигуры с торчащими из спины крыльями бабочки и острыми костяными шипами выходящими из предплечий и локтей. Статуя установлена на каменном пьедестале высотой в 3 фута и сжимает в руке направленную на пол каменную волшебную палочку.

Статуя изображает Арктурию и не является ни магическим, ни одушевленным предметом. Палочка в её руке указывает в направлении находящейся перед ней преобразовывающей ловушки (см. "Ловушки превращения"). Ищущие в полу ловушки персонажи, получают преимущество при проверках, сделанных для обнаружения ловушки превращения.



Карта 14: УБЕЖИЩЕ АРКТУРИИ

7. СТАТУЯ ХАЛАСТЕРА

В алькове задней части расположенной сбоку от основного коридора комнаты находится немагическая статуя высеченного в граните в натуральную величину Халастера Черного Плаща. Статуя угрожающе выставила перед собой свой каменный посох, лицо отображает выражение дикой отрешенности. На одеянии выгравированы сотни лишенных век глаз. Установлена статуя на пьедестале в виде гранитного диска толщиной в 1 фут.

Мифриловые Ключи

Осматривающий статую персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), обнаружит, что один глаз на мантии Халастера, является кнопкой. Нажатие на неё приводит к тому, что спрятанные под одеждой Халастера два ключа с грохотом падают на пол рядом с пьедесталом статуи. Каждый из ключей представляет собой плоский, странного вида кусок мифрила длиной в 6 дюймов.

Один выполнен в виде буквы **F**, второй - буквы **V** с небольшой петелькой внизу. Это два ключа из шести, необходимых для активации расположенного в зоне 37 средства самозащиты по массовому уничтожению проникших на уровень нарушителей.

8. СКЛЕП ДВАРФОВ

Комната представляет собой пыльную крипту со сводчатым потолком высотой в 20 футов. В ней следующие особенности:

Саркофаги. По периметру расставлены сделанные из известнякового камня четыре саркофага с выцветшими от времени дварфийскими письменами. Внутри лишь пыль, осколки костей и полосы заплесневелой ткани.

Ловушка превращения. На одной из 10-футовых секций пола расположена скрытая преобразовывающая ловушка (см. "Ловушки превращения").

9. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ МЁРТВОГОЛОВЫХ

Хобгоблины из Фаланги Мёртвоголовых устроили здесь пост для охраны литейной (зона 12). Приближающиеся к этой части подземелья персонажи, услышат боевое песнопение находящихся в зоне 9c хобгоблинов фаланги.

9a. Зал для Тренировок

Прислушавшись у двери, персонажи услышат доносящиеся изнутри гортанные возгласы находящихся в комнате шести **хобгоблинов**. Двое из них занимаются фехтованием на притупленных учебных мечах в центре помещения, остальные четверо подбадривают их криками.

9b. Склеп

Гранитный саркофаг у северной стены открыт, его крышка свалилась на пол. Окутывающая саркофаг пыль и паутина скрывает вырезанные на нём древние надписи.

В саркофаге находятся пыльные останки дварфа клана Мелаиркин, погребенного здесь тысячи лет назад. Надписи на саркофаге сделаны на языке Дварфов и переводятся следующим образом: "Ты нашел последнее пристанище Харлснода Тёмное Солнце - архитектора, изобретателя ловушек и любителя прекрасного эля."

9c. Фаланга Хобгоблинов

В помещении **хобгоблин-капитан** построил двадцать **хобгоблинов** из фаланги. Обратив свой взор на восток, капитан зачитывает на языке Гоблинов литургию ужасному богу Маглубиету, стоящие по стойке смирно лицом на запад в два ряда по десять персон солдаты ему подпевают. Когда литургия достигает своей драматической развязки, хобгоблины ворчат и одобрительно кивая, стучат кулаками по своим доспехам.

На непрошеных гостей хобгоблины нападут, как только их увидят. Происходящее здесь сражение привлекает подкрепление из зон 9a, 16, 18 и огненного великана-кузнеца из зоны 11.

10. ПИВНАЯ ДВАРФОВ

Кружка. От потолка на высоте 30 футов оторвалась и упала на каменный стол в центре помещения, расколов его пополам, скульптурная композиция в виде большой железной пивной кружки. Опрокинутые табуреты разбросаны вокруг сломанного стола.

Статуи. Две высотой в 4 фута статуи дварфов стоят на двухфутовых каменных пьедесталах в противоположных концах комнаты. Голова южной статуи отломана и лежит на полу неподалеку от неё.

Пивная кружка-колокол была когда-то подвешена на железных цепях к потолку и была достаточно просторной, чтобы в нее могли залезть четыре дварфа. Она весит 1500 фунтов и издает при ударе глубокий, похожий на колокольный звон звук - и этот шум привлечёт хобгоблинов из зоны 9c.

Статуи и Мифриловый Ключ

Северная статуя изображает улыбающуюся женщину-дварфа, поднимающую каменную пивную кружку. В кружке спрятан плоский 6-дюймовой длины мифриловый ключ в форме буквы **Н**, с отсутствующим верхним левым стержнем. Ключ - один из шести ключей, необходимых для активации расположенного в зоне 37 средства самозащиты по массовому уничтожению проникших на уровень нарушителей.

Южная статуя - лишенный головы мужчина-дварф, держащий на одном плече большие каменные клещи; голова треснула от удара при падении на пол, и развалится на две половины, если её потревожить.

11. КУЗНИЦА

Прислушавшись у дверей, персонажи услышат звуки громких ударов. В помещении с потолками на высоте 30 футов жарко и у него следующие особенности:

Огненный великан. В центре мужчина-**огненный великан** бьёт массивным молотом по наковальне, придавая раскаленной железной заготовке округлую форму.

Огненные жуки. На полу рядом с огромной наковальней железная клетка с пятнадцатью ярко светящимися **гигантскими огненными жуками**. (Великан использует клетку как фонарь.)

Железные заготовки. В западном и восточном крыле помещения навалены железные заготовки всех форм и размеров.

Великан, Хросск, враждебен к любым искателям приключений. Его огромный меч всегда у него под рукой, и он швыряет вместо камней в противников большие металлические детали. Звуки боя в комнате будут услышаны огненными великанами в зоне 12, и они явятся узнать, что здесь происходит.

Работа Хросска состоит в перековке кусков железа в части тела для гигантского конструкта в зоне 15. Без Хросска у Эмберозы недостаточно мастеров кузнечного дела, необходимых для завершения работы над Меха-Халастером (боевая пилотируемая шагающая машина). В настоящее время Хросск создает кусочек того, что станет одним из глазом конструкта.

Огненные жуки не могут причинить никому вреда, пока заперты в своей клетке. Для отпирания дверцы клетки нужно потратить действие. Если их выпустить, жуки атакуют любое оказавшееся поблизости существо.

Среди разбросанных по полу железных частей находятся изогнутые листы для наружной обшивки, внутренние шестерни, зубья, шпиндели, стержни и трубы. Все эти заготовки будут впоследствии прикреплены к конструкту в зоне 15.

12. ЛИТЕЙНАЯ КЛАНА МЕЛАИРКИН

В литейной невыносимо жарко. Задержавшиеся здесь на 1 час или более при действующих горнах персонажи, подвержены воздействию эффектов экстремальной жары (см. гл. 5 *Руководства Мастера*).

12a. Адские Гончие

Потолок. До сводчатого потолка зала 30 футов.

Гончие. Зал патрулируют пять **адских гончих (hell hounds)**. Они подчиняются командам огненных великанов и нападают на незваных гостей, как только заметят.

Открытые ямы. В полу пробиты три ямы площадью в 10 квадратных футов каждая и содержащие забракованные металлические части.

Изначальная глубина ям - 70 футов, но они частично заполнены металлоломом что меняет значение изначальной глубины. Западная яма глубиной в 20 футов, центральная - 50 футов, восточная - 10 футов. Любое упавшее в яму существо, приземляется на иззубренные осколки металла и получает при падении рубящий урон вместо дробящего.

12b-12d. Элементальные Горны

Все три помещения идентичны и выглядят следующим образом: каменная лестница поднимается на 10 футов к подиуму, в задней части которого находится бушующий пламенем горн из почерневшего камня. До неровных потолков литейных - 20 футов в высоту.

У горнов по одному в каждой литейной находятся три **огненных великана** (две женщины Дралкана и Ингритт и мужчина Яршосс). Их работа состоит в том, чтобы плавить куски железного лома в заготовки, из которых Хросск, огненный великан-кузнец в зоне 11, выковывает части для конструкта в зоне 15. Это скучная и муторная работа, а огненные великаны неугомонны и жаждут боя.

Огонь в горнах поддерживается напрямую с Элементального Плана Огня. Встроенный в каждый горн каменный рычаг, закрывает клапан в задней его части и гасит пламя. Любое попавшее в горящий горн существо или начинающее в нём свой ход, получает 55 (10к10) огненного урона.

13. ПРЕОБРАЗОВАРИУМ

Арктурия содержит здесь некоторые из своих ужасных творений.

13a. Полотно Глаз

Колонны. В углах помещения три колонны из полированного черного камня. В центре каждую из колонн опоясывает потускневшее серебряное утолщение.

Гобелен. На западной стене висит, колыхаясь словно живой, огромный бледно-пурпурный гобелен с одиннадцатью немигающими глазами: один большой глаз в центре и десять маленьких глаз по краям от него. (За гобеленом скрывается потайная дверь.)

Прозрачная дверь. В юго-восточном углу закрытая прозрачная дверь. За дверью маленькая, магическим образом освещенная комната. (Подробнее см. зона 13b.)

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что все три колонны и опоясывающие их серебряные утолщения излучают ауры магии преобразования. Любое коснувшееся утолщения из серебра на колонне существо, телепортируется в зону 5b. После телепортации утолщение из серебра исчезает. Через восемь часов после того, как исчезнет последнее из трёх утолщений, все они появляются снова на своих колоннах.

Гобелен Глаз. Гобелен цвета плоти - это Ксебекаль, много лет назад вторгшийся в подземелье Арктурии бехолдер. Лич поймала тирана в ловушку и используя заклинание *исполнение желаний [wish]*, преобразовала его. В облике гобелена бехолдер сохранил способность темного зрения и может видеть все, что находится перед ним, но ничего позади себя. Он не может говорить, использовать свою способность Конус Антимагии, предпринимать действия и противодействия (реакции) и его возможности движения ограничиваются безобидным колыханием.

Ксебекаль может общаться при помощи телепатии. Он обещает богатство и власть любому, кто вернет ему истинный облик, но не имеет намерения выполнять свои обещания. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может превратить гобелен обратно в бехолдера, которым он когда-то был.

У гобелена глаз КД 5, 33 очка здоровья, иммунитет к урону ядом и уязвимость к огненному урону. Если его очки здоровья снизятся до 0, гобелен уничтожается. Персонажи не получают никаких очков опыта при убийстве бехолдера в данном облике из-за его беспомощности.

13b. Камера Изменения

Прозрачная дверь. Дверь в комнату сделана из прозрачного кварца толщиной в 3 дюйма.

Бронзовые панели. В стену рядом с дверью встроена панель из бронзы с четырьмя медными кнопками, расположенными в виде ромба. (Внутри комнаты расположена идентичная панель.)

Свет. Сделанный из кварца куполообразный потолок излучает бледный белый свет, освещая все помещение.

Ключ. На полу лежит плоский мифриловый ключ.

Кнопки на каждой бронзовой панели и связанные с ними эффекты следующие:

На **верхней кнопке** ромба выгравирована стрелка, указывающая вверх. Нажатие на нее открывает прозрачную дверь, с шипением уходящую в потолок. Кнопка будет заблокирована, если дверь поднята.

На **нижней кнопке** ромба выгравирована стрелка, указывающая вниз. Нажатие на нее закрывает прозрачную дверь, опуская ее на место. Кнопка будет заблокирована, если дверь опущена.

На **левой кнопке** ромба выгравирована крошечная человеческая фигурка. Кнопка будет заблокирована и не может быть нажата при открытой прозрачной двери. При нажатии на неё при закрытых дверях, исходящий из кварцевого потолка свет начинает мерцает, и все существа в комнате за дверью магическим образом уменьшаются, как будто на них воздействовал эффект от заклинания *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]* (спасбросок не разрешается). Эффект длится 24 часа.

На **правой кнопке** ромба выгравирована более крупная человеческая фигурка и функционирует она, как и левая кнопка, за исключением того, что существа в комнате увеличиваются, а не уменьшаются.

Если уменьшенное магическим образом существо подвергается эффекту увеличения в комнате, или увеличенное магическим образом существо подвергается эффекту уменьшения, то эти два изменения отменяют друг друга и существо возвращается к своему нормальному размеру. Эффекты комнаты не кумулятивны - уже уменьшенное существо при попытке ещё одного уменьшения, или увеличенное существо при попытке ещё одного увеличения, не меняет свои размеры.

Каждый раз при активации эффекта уменьшения или увеличения в комнате изменений кидайте к6. При выпадении единицы комната выходит из строя. Вместо обычного эффекта, все существа внутри комнаты должны сделать спасбросок Сл 20 Телосложения, получая 44 (8к10) силового урона при неудаче и половину этого урона при успехе. Вы можете заменить этот разрушительный эффект на более мягкий. Например, магия комнаты может удлинить носы существ или сделать их синекожими; изменение такого рода может быть отменено при помощи заклинания *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магии.

Мифриловый ключ. Плоский мифриловый ключ длиной в 6 дюймов выполнен в форме буквы **J** с петелькой сверху. Ключ - один из шести ключей, необходимых для активации расположенного в зоне 37 средства самозащиты по массовому уничтожению проникших на уровень нарушителей.

14. БОЛЬШАЯ КУЧА МЕТАЛЛОЛОМА

Свет. К стенам на пересечении коридоров прикреплены четыре железных кронштейна для факелов с наложенными на них заклинанием *вечного огня [continual flame]*.

Металлолом. Посреди перекрестка навалена куча металлолома высотой в 9 футов.

Двойная дверь. Ведущий на север коридор заканчивается двойной дверью высотой в 20 футов. Вокруг двери высечены злобноскалящиеся черепа.

Сложенный кучей металлолом принесли с 13-го уровня. Каждый раз, когда персонажи уходят отсюда и впоследствии возвращаются, существует 20% вероятность того, что **огненный великан**-кузнец Хросск из зоны 11, находится здесь, выбирая части металлолома получше, чтобы отнести их в зону 12 для переплавки.

15. МЕХА-ХАЛАСТЕР

Колонны с канделябрами. Сводчатый потолок зала с высотой 150 футов, поддерживается стоящими с интервалом в 10 футов каменными колоннами. Непрерывно действующее заклинание *вечный огонь [continual flame]* наложенное на установленные по колоннам канделябры освещает зал.

Гигантский конструкт. В центре комнаты, на каменном плиточном полу, лежит на спине 100-футовая высотой фигура из отлитого железа с направленными к двойной двери на юге ногами. У неё нет головы и через щели в корпусе видны внутренние части и механизмы конструкта.

Эмбероза. Эта **огненная великанша** имеет 221 очко здоровья и врожденную магическую способность швыряться по своему желанию сгустками огня (вариант атаки Камень у огненного великана, за исключением того, что наносит огненный урон). Она стоит на находящейся в 20 футах над полом груди конструкта. Вокруг нее вьются ее соратники - три **дымовых мефита**.

Яма. В северной части зала яма глубиной в 20 футов с пыльным каменным саркофагом на дне.

Эмбероза проверяет работу своих собратьев - огненных великанов и не обрадуется если её побеспокоить. Сказать, что она вспыльчива по нраву было бы преуменьшением, и когда в зале появляются непрошеные гости, Эмбероза пытается быстро с ними расправиться сопровождаемая язвительными насмешками над противниками своих мефитов. К начавшемуся здесь сражению быстро подтягивается подкрепление из зон 16 и 18.

Конструкт изготавливается из похищенного с Кладбища Тробриандa (уровень 13) и прошедшего переплавку и перековку металлолома. Когда он будет завершен, то будет выглядеть сделанной из железа и высотой в 100 футов копией Халастера Черного Плаща. В тот момент, когда наступит время для покорения Глубоководья, Безумный Маг планирует использовать Меха-Халастера для уничтожения городских ходящих статуй. Пока же без головы и безмерного количества магии, необходимой для его приведения в действие, железный конструкт - не более чем огромная бесполезная куча металла. В своем нынешнем состоянии он считается неодушевленным предметом, а не существом. Существа Среднего и менее размера пролезшие внутрь него сквозь щели в корпусе, могут использовать внешнюю оболочку и внутренние механизмы в качестве укрытия. Более крупные размером существа не могут поместиться внутри конструкта.

Саркофаг и Яма

Чтобы преодолеть сделанные из гладкого камня стены ямы, персонаж нуждается в снаряжении альпиниста или соответствующей магии.

Саркофаг на дне украшен вырезанным на крышке барельефом смеющегося дварфа с выбитой по краям следующей надписью на языке Дварфов: "Здесь лежит Луис Клангфорн, мастер ловушек. Он пережил свои работы." Крышку саркофага можно сдвинуть при показателе (единичным или обобщенным) Силы 18. В нём нет ничего, кроме пыли, костей и бронзового цвета черепа Луиса.

При вынимании из саркофага черепа Луиса приходят в движение спрятанные в окружающих стенах механизмы и начинают громко скрежетать и лязгать, как будто активируется действие какой-то сложной ловушки. Эффект безвреден и предназначен для того, чтобы напугать расхитителей гробниц. Через 1 минуту шум прекращается.

16. МАРОДЕРЫ МЕРТВОГОЛОВЫХ

Саркофаги. Три пыльных каменных саркофага выстроены в ряд по центру комнаты. Их плоские каменные крышки сорваны и сброшены на пол.

Хобгоблины. Если они не были встречены в каком-либо другом месте, то в саркофагах копаются шесть **хобгоблинов**.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене ведет в зону 17. (Хобгоблины не знают о существовании двери.)

Бесцельно ищущие что-нибудь ценное хобгоблины, общими усилиями набрасываются на врагов для их быстрого уничтожения.

В каждом из саркофагов лежат 1к3 высохших трупов гуманоидов в обгоревших робах, накрывающих прах древних мертвецов. Это трупы бывших учеников и помощников Арктурии, чем-то ей не угодивших и заплативших за это самую высокую цену.

17. ТАЙНАЯ ПОДСОБКА

Помещение скрывается за потайными дверями и полно пыли и паутины. В нём следующие особенности:

Бочки. В центре сложены пять переносных тяжелых бочек (длиной в 3 фута и диаметром в 2 фута и оборудованные прочными ручками из канатов). Хранящийся в них эль давным-давно превратился в уксус и испарился.

Ящик. Рядом с бочками хрупкий ящик с шестьюдесятью шестью маленькими медными масляными лампами в виде драконьих голов с открытой ухмыляющейся пастью. В каждой лампе есть фитиль, но ни в одной нет масла.

Стул. В северо-восточном углу на боку валяется трехногий табурет. Рядом лежат кости мертвого кровопийцы.

18. КАРАУЛЬНЫЙ ПОСТ МЕРТВОГОЛОВЫХ

Хобгоблины. Если они не были встречены в каком-либо другом месте, здесь несут стражу четыре **хобгоблина**. Они общими усилиями набрасываются на врагов для их быстрого уничтожения.

Мусор. Разбитые деревянные ящики и сваленная вдоль стен мебель покрыта пылью и паутиной.

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене ведет в зону 17. (Хобгоблины не знают о существовании двери.)

19. ПОДСОБКИ

На ручках ведущих в помещения дверей висят деревянные таблички с надписью на Общем: "Не входить!".

19a. Склад Компонентов для Заклинаний

Плита. У южной стены установлена железная печь.

Сундуки. Вдоль стен тянутся ряды пыльных ниш. Примерно в половине из них находятся небольшие деревянные сундуки.

Печь является оживленным предметом благодаря заклинанию *оживление вещей [animate objects]*, сделанному постоянно действующим заклинанием *исполнение желаний [wish]*. Она отрывается от своего дымохода и бросается вперед на когтистых лапах, атакуя незваных гостей.

Печь - объект Большого размера с уровнем опасности 3 (700 опыта). У неё КД 17, 50 очков прочности, скорость ходьбы 30 футов и следующие показатели: Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект 3, Мудрость 3 и Харизма 1. Обладает слепым зрением на расстоянии 30 футов и слепа за пределами этого расстояния и имеет следующие варианты действий:

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) дробящий урон.

Огненная отрыжка (Перезарядка 4-6). Печь изрыгает из себя 15-футовым конусом огонь. Каждое существо в области действия должно сделать спасбросок Сл 10 Ловкости, получая 22 (4к10) огненного урона при неудаче или половину этого урона при успехе.

Сокровище. Всего в наличии двадцать четыре деревянных сундука, каждый из которых помечен общим названием заклинания и содержит все материальные компоненты для одного или нескольких применений данного заклинания. В таблице приведено краткое описание содержимого сундуков:

Содержимое Сундуков

1	Три флакона человеческой крови, три полоски плоти и мешочек с костной пылью (*восставший труп [animate dead]*)
2	Железная стружка (*преграда магии [antimagic field]*)
3	Три клочка меха летучей мыши (*магический глаз [arcane eye]*)
4	Яичная скорлупа куролиска и перчатка из змеиной кожи (*длань Бигби [Bigby's hand]*)
5	Клочок меха кваггота, кусок янтаря и три серебряные булавки (*пляшущая молния [chain lightning]*)
6	Мешочек с порошком растолченной черной жемчужины стоимостью 500 зм (*круг смерти [circle of death]*)
7	Мешочек сажи и мешочек соли (*понимание языков [comprehend languages]*)
8	Три осколка бледно-белого кристалла (*конус холода [cone of cold]*)
9	Небольшой глиняный горшок с могильной землей, маленький глиняный горшок с солоноватой водой и черный оникс стоимостью 150 зм (*сотворение нежити [create undead]*)
10	Три магнетита и мешочек пыли (*распад [disintegrate]*)
11	Мешочек с песком, кувшин чернил и письменное перо (*вещий сон [dream]*)
12	Восемь кусочков щупалец кальмара (*черные щупальца Эварда [Evard's black tentacles]*)
13	Десять перьев (*падение перышком [feather fall]* и *полёт [fly]*)
14	Девять крошечных шариков из помёта летучей мыши и серы (*огненный шар [fireball]*)
15	Благовония стоимостью 250 зм и четыре пластинки слоновой кости стоимостью 50 зм каждая (*знание легенд [legend lore]*)
16	Черный кристалл в виде додекаэдра стоимостью 500 зм (*волшебный сосуд [magic jar]*)
17	Три желудка гадюки и мешочек с порошком из листьев ревеня (*кислотная стрела Мелфа [Melfs acid arrow]*)
18	Флакон с десятью щепотками алмазной пыли стоимостью 25 зм за щепотку (*необнаружимость [nondetection]*)
19	Катушка медной проволоки (*послание [sending]*)
20	Мешочек мелкого песка (*усыпление [sleep]*)
21	Восемь баночек мази для глаз по 25 зм каждая, из грибного порошка, шафрана и жира (*истинное зрение [true seeing]*)
22	Клубок бечевки для тетивы с воткнутыми в него зубочистками (*невидимый слуга [unseen servant]*)
23	Два кусочка фосфора (*огненная стена [wall of fire]*)
24	Десять маленьких соломинок (*подводное дыхание [water breathing]*)

19b. Неодушевленные Предметы

Здесь расставлены неодушевленные предметы, которые Арктурия оживляет при помощи заклинания *оживление вещей [animate objects]*:

- Медная жаровня, установленная на треноге высотой в 3 фута и деревянная метла (предметы Маленького размера)
- Деревянная вешалка для верхней одежды; железный стул для пыток, утыканный шипами; цепь длиной в 10-футов и весом в 250 фунтов; и толстостенный железный котел (предметы Среднего размера)
- Каменная шахтная тележка и полая бронзовая статуя быка в натуральную величину (предметы Большого размера)

20. КЛАДОВАЯ

Перед каждой из дверей ведущих в кладовую стоит на страже по **хобгоблину** с приказом охранять запасы продовольствия. Начавшееся здесь сражение услышат хобгоблины из зоны 32, и они быстро прибудут на помощь своим соплеменникам.

Помещение с узкими извивающимися проходами забито ящиками с сухпайками и бочонками с пресной водой. Великаны и хобгоблины полагаются на этот запас и здесь достаточно еды и воды на несколько недель.

21. НОЧЬ И ДЕНЬ

Хронометр. В потолок с высотой в 20 футов упираются четыре колонны со вбитыми в их вершины железными скобами. К этим скобам подвешено на растяжках железное кольцо диаметром в 20 футов с таким расчётом, что оно висит параллельно над полом на высоте 20 футов. Внутри кольца круглый железный диск немного меньшего диаметра с выгравированным символом солнца на одной стороне и символом луны на противоположной. Над кольцом и диском в потолке куполообразная вогнутость глубиной в 10 футов.

Статуи. В альковах установлены две статуи в натуральную величину волшебников-людей в мантиях, их лица скрыты под каменными капюшонами, а руки протянуты к железному диску.

Комната - это большое хронометрическое устройство. Каждый день на рассвете и в сумерках статуи волшебников воздействуют на подвешенный железный диск незримой магией, заставляя его переворачиваться в своей раме из кольца, наподобие монеты. В течение дня на нижней стороне диска виден символ солнца; ночью диск показывает символ луны. Во время его вращения, одна половина диска поднимается в куполообразную вогнутость потолка, а вторая проходит над полом на высоте 10 футов.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауры магии вызова и магии преобразования вокруг статуй, которые невозможно сдвинуть или сломать. При попытке существа повернуть диск вручную из статуй начинают вылетать молнии, и все существа в комнате в этот момент должны сделать спасбросок Сл 18 Ловкости, получая 22 (4к10) урона электричеством при неудаче или половину этого урона при успехе. При этом существа касающиеся железного кольца или диска, а также облаченные в металлическую доспехи существа, имеют при спасброске помеху.

22. ЗАГАДОЧНАЯ ПИСАНИНА

Настенные доски. Закрепленные на стенах черные доски исписаны мелом непонятными фразами и формулами.

Стол-ловушка. Деревянный стол в центре комнаты заставлен множеством пыльных колб и мензурок, окутанных паутиной, похоже, что к ним никто давно не прикасался. Вся эта атрибутика предназначена для того, чтобы отвлечь взор от преобразовывающей ловушки, на которую установлен стол (см. "Ловушки превращения").

Каракули мелом были оставлены на письменных досках одним из несостоявшихся учеников Арктурии. Любой персонаж, изучающий написанное и преуспевший в проверке Сл 16 Интеллекта (Магия), поймёт, что это чьи-то попытки постичь секреты заклинаний за пределами своего понимания. Заклинатели, в чьих списках заклинаний присутствуют заклинания *распад [disintegrate]* и *окаменение [flesh to stone]* добавят, что исследовались именно эти заклинания, хотя ни одно из них не может быть изучено так как написанные сведения неполны.

Звуки боя в помещении могут быть услышаны хобгоблинами в зоне 25, и они придут с восточного коридора узнать, что здесь происходит.

23. ЭКСПЕРИМЕНТЫ

На ведущие в комнаты двери наложены заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, позволяющие войти только Арктурии. Дверь можно выломать с помощью успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика).

23a. Обувной Увалень

В центре комнаты валяется старый башмак, в котором прячется **скорпион**. Если ботинок потревожить, скорпион выползает и нападает на ближайшее существо.

Скорпион является **бурым увальнем**, находящимся под эффектом заклинания *превращение [polymorph]*, действующим постоянно при помощи заклинания *исполнение желаний [wish]*. Бурый увалень принимает свой истинный облик и атакует, когда в облике скорпиона его очки здоровья уменьшатся до 0.

23b. Нехорошие Ножи

Проржавевший стальной шлем лежит на груде ржавых мечей в центре помещения. Когда существо входит в комнату, куча мечей поднимается в виде облика гуманоида со шлемом и атакует. Скопление заржавевшей стали использует статистику **оживленного доспеха**, за исключением того, что атаки наносят колющий урон вместо дробящего.

23c. Грызун Необычного Размера

Монстр. Здесь заперта гигантская двухголовая крыса (используйте статистику **пса смерти**). Размеры грызуна сопоставимы с размерами человека, и он враждебно относится ко всем непрошеным гостям.

Кормушка. В потолке у северной стены прямоугольное 12-ти дюймов в длину и 6-ти дюймов в ширину отверстие, являющееся окончанием каменного желоба, уходящего куда-то вверх.

Каждые несколько часов из потайной комнаты наверху по желобу соскальзывает брикет гниющего мяса. Мясо с влажным шлепком падает на пол и тут же съедается чудовищным грызуном. Крошечное размером или газообразное существо может, поднявшись по желобу проникнуть в маленькую, скрытую, находящуюся вверху комнатку, в которой находятся только сотни брикетов из розового гниющего мяса и магический механизм, толкающий их вниз по желобу через определенные промежутки времени. Из комнатки нет выхода и невозможно определить, из какого существа было добыто это мясо.

23d. Гуффи Пожиратель Камней

В комнате находятся остатки разбитой статуи дварфа и толстый **глубинный гном (свирфнеблин)** Гуффи Галечник, которого Арктурия вытащила из шахты в Подземье и незнакомого с Подгорьем.

Магия Арктурии наделила гнома ненасытным аппетитом к обработанным камням. Используя свою боевую кирку, Гуффи разбил статую и теперь медленно её пожирает, по кусочку за раз. Он не может удержаться от того, чтобы не съесть любой увиденный им обработанный камень, и его голод не может никогда быть утолён. Гном попросит оставить его в покое, чтобы он мог спокойно закончить свою трапезу. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл19) с гномом в виде цели избавляет его от этой уникальной магической болезни.

Сокровище. В тот момент, когда он будет излечён от своей болезни, Гуффи заходится в кашле и выплевывает два бриллианта (по 5000 зм каждый). Увидев драгоценные камни, он удивлён не меньше остальных и предлагает их персонажам в качестве награды за его "спасение". После чего отправляется искать дорогу обратно в Подземье, не желая иметь ничего общего с Подгорьем.

24. ПУСТОЙ КЛАСС

Настенная доска. Всю восточную стену занимает классная доска. На ней большими буквами мелом написаны слова на Общем: "Вы все неудачники!".

Парты. Каждый раз, когда существо входит в комнату, семь каменных парт магическим образом появляются из пола, выстроившись дугой лицом к доске. (Парты снова уходят в пол, когда все существа покидают комнату.)

Секретная дверь. Потайная дверь в южной стене ведёт в пыльный, затянутый паутиной проход между этой комнатой и зоной 25.

25. ХОБГОБЛИНЫ-СТРАЖИ

Стража. Здесь несут стражу два **хобгоблина**, по одному перед каждой дверью. Они нападают на незваных гостей, выбирая по одному врагу за раз.

Арка. На замковом камне каменной арки в центре восточной стены изображена открытая книга.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене ведет в пыльный, затянутый паутиной проход между этой комнатой и зоной 24.

Арочные Врата на Уровень 9

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Работают они следующим образом:

- Если держать открытую книгу стоя в пределах 5 футов от арки, врата открываются на 1 минуту. Книга рассыпается в пыль в момент открытия врат, даже если это книга заклинаний.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 10-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 49 на уровне 9, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

26. СТУДЕНЧЕСКАЯ

Как и ее бывший учитель Халастер, Арктурия время от времени набирает учеников, но они редко выживают. В комнате у северной стены вырублено каменное ложе накрытое заплесневелым одеялом, а в юго-восточном углу установлен деревянный письменный стол и кресло с высокой спинкой. На одном углу стола покоится пожелтевший человеческий череп с полурасплавленной восковой свечой.

27. МЕРТВЫЙ УЧЕНИК

Одеяло. Заплесневелое одеяло накинуто на каменное ложе у южной стены.

Стол. В северо-восточном углу деревянный письменный стол. За ним в кресле с высокой спинкой развалился скелет человека, одетый в дырявую черную мантию.

Неодушевленный скелет принадлежит одному из учеников Арктурии - человеку по имени Казварк, которого она убила градом *волшебных стрел [magic missiles]* за то, что он не выполнил простое домашнее задание. Арктурия уничтожила и книгу заклинаний Казварка, но не проверила его карманы на предмет ценных вещей.

Мифриловый Ключ

Обыскивающие мантию ученика персонажи, найдут в одном из карманов 6-дюймовый в длину плоский кусок мифрила в виде буквы **U**. Это один из шести ключей, необходимых для активации расположенного в зоне 37 средства самозащиты по массовому уничтожению проникших на уровень нарушителей.

28. КОМПОНЕНТЫ

Прислушавшись у ведущей в комнату двери, персонажи услышат раздающиеся внутри странные щелкающие звуки.

Крюкастый ужас. В комнате как в ловушке заперт выглядящий несколько крупнее чем обычно **крюкастый ужас**.

Полки. По дугообразным стенам помещения тянется множество каменных полок.

Разбитые банки. На полу валяются разбитыми сотни банок с частями тел различных животных.

Один из хобгоблинов случайно активировал находящуюся неподалеку превращающую ловушку и его преобразовало в крюкастого ужаса. Остальные хобгоблины ради прикола решили запереть его в этой комнате. У ужаса нет пальцев на руках, и он не может своими когтями открыть двери, чтобы сбежать, и в ярости он смёл с полок банки с компонентами, разбросав их содержимое по всему помещению.

Когда очки здоровья крюкастого ужаса уменьшатся до 0, он превращается в лишенного сознания **хобгоблина** Джаррка. Несмотря на свои недавние злоключения, Джаррк фанатично предан Думкроуну и никогда его не предаст по своей воле.

Арктурия собирала образцы частей тел самых разных животных видов населяющих Подземье. Копающиеся в раскиданном по полу мусоре персонажи, найдут здесь крылья мотыльков, панцири жуков, глаза темных мантий, жало кровопийц, усики флумфа, когти троглодита, демонический ихор, остатки желатинового куба и другие нередко жутковатые образцы частей тел. На ваше усмотрение, среди мусора могут находиться и нужные для заклинаний компоненты.

29. ЛАБОРАТОРИЯ

Ванар Фрет. Когда здесь появляются персонажи, **дроу-маг** Ванар Фрет и призванный им спутник - **теневой демон**, стараясь не шуметь обыскивают помещение.

Статуи. В противоположных друг другу углах установлены две 9-футовые статуи огров, превращающихся в гигантских мух.

Стол. В центре комнаты большой каменный стол. На нём лежат несколько прелюбопытных вещей, в том числе черная шкатулка в форме куба на сложенном сером пледе и склизкая, отрезанная голова иллитида, чье обескровленное, обезглавленное и кишащее червями тело лежит неподалеку на полу.

Старая ловушка. Двойная дверь на юго-западе и пол вокруг нее опалена огнем - результат действия давно разрядившейся ловушки.

Дроу-маг сумел так далеко пробраться, оставаясь не замеченным и в конце концов находит сокровище, спрятанное под столом (см. "Сокровище" ниже). Пока дроу занят своими поисками, его теневой демон следит за возникновением возможных неприятностей.

Ванар сражается из-за любых найденных им сокровищ, но в остальном избегает враждебных действий. Как только его поиски в Убежище Арктурии будут завершены, он планирует вернуться в крепость Дома Фрет на уровне 12 и отчитаться о результатах своему учителю - Дриввину Фрету.

Сокровище. В полу под столом расположен небольшой потайной отсек, который можно обнаружить с помощью успешной проверки Сл 20 Мудрости (Восприятие). В нём нефритовый головной обруч стоимостью 1500 зм (материальный компонент для заклинания *полное превращение [shapechange]*) и *свиток с заклинанием превращение (spell scroll of polymorph)*.

Стол

До недавнего времени у Арктурии был помощник иллитид, пока она не оторвала ему голову, решив поизучать копящуюся в его мозгах психическую энергию. Рядом с головой лежит длинный стальной пинцет и черпачок.

Черный куб с длиной сторон в 1 фут представляет собой шкатулку с откидной крышкой из черного каркаса с панелями из такого же черного стекла. Применение на неё заклинания *обнаружить магию [detect magic]* покажет, что она излучает ауру магии преобразования. Когда Крошечное размером животное, достаточно маленькое для того, чтобы уместиться в шкатулке (например, крыса или ящерица), помещается внутрь и крышка плотно закрывается, шкатулка магическим образом превращает его в какое-то другое Крошечное размером животное (на ваш выбор), если только оно не преуспеет в спасброске Сл 15 Мудрости. Запасов заряда магии в шкатулке достаточно на восемь превращений, после чего она рассыпается в прах.

Сложенный серый плед под шкатулкой, на самом деле является тщательно снятой кожей с доппельгангера. Другие лежащие на столе предметы это - банка с языками куролисков, завернутый во влажную ткань шматок мягкой глины (материальный компонент для заклинания *изменение формы камня [stone shape]*), и деревянный сундук с надписью "Превращение", содержащий дюжину коконов гусениц (материальные компоненты для заклинания *превращение [polymorph]*).

30. ПРЕВРАЩЕННЫЙ В МЕРЗОСТЬ

Огр-Падальщик. Закованное в цепи, на полу посреди комнаты, лежит существо с телом огра и головой ползающего падальщика.

Части тел. Отрубленная голова огра и обезглавленное туловище ползающего падальщика лежат брошенные в северный угол помещения, где они уже начали разлагаться и источать жуткое зловоние.

Кольцо с ключами. С вбитого в северо-западную стену каменного крюка свисает железное кольцо с тремя ключами.

Прикованное цепью к полу существо выжило, пережив ужасный магический ритуал, который нельзя ни отменить, ни обратить вспять. Оно недоедает, и чтобы не умереть от голода ему приходится питаться падалью. Сковывающие его цепи продеты сквозь привинченные к полу железные кольца и запираются на три тяжелых висячих замка, ключи от которых висят на стене. Освободившись, существо бросается к гниющим останкам своих прежних тел и начинает их с жадностью поглощать.

Существо использует статистику **огра** со следующими изменениями:

- Пока оно приковано к полу, существо удержано, лежит ничком и страдает от двух уровней истощения.
- Показатель Интеллекта равен 1, и оно не может говорить или понимать какой-либо язык.
- Замените опции действий огра на следующие действия:

Мультиатака. Существо совершает две атаки: одну щупальцами и одну когтями.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Сл 13 Телосложения или будет отравлена на 1 минуту. Пока яд не закончит своё действие, цель считается парализованной. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, закончив действие яда при успехе.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющий урон.

31. АССИСТЕНТСКАЯ

Комната предназначалась для иллитида помощника Арктурии, встретившего свой ужасный конец в зоне 29. В помещении следующие особенности:

Убранство. Обработанные каменные стены напоминают щупальца, обвивающие выбеленные и вмурованные в камень человеческие черепа.

Ванна слизи. В центре неглубокая овальная ванна, наполненная темной, дурно пахнущей слизью. (Слизь оказывает успокаивающее действие на иллитидов, но не обладает магическими свойствами достойных упоминаний.)

Ассистент. В восточном углу комнаты, лицом в угол, стоит человек мужского пола, одетый только в кожаные ремни и набедренную повязку.

Человек в кожаной упряжи и с обгрызенной буханкой хлеба в руках - это Элликс Гаспар (НЗ, мужчина, Тетирец, человек, **маг** без подготовленных заклинаний). Арктурия вытащила его из Сердца Двеомера (уровень 9) несколько месяцев назад, чтобы он служил ей помощником, но Элликс оказался излишне надоедлив. Когда её терпение лопнуло, она наложила на него заклинание *слабоумие [feeblemind]* и отдала своему помощнику-иллитиду, тут же заставившего его надеть подобающие статусу раба одежды.

С отсутствующим взглядом Элликс едва реагируют на внешние раздражители, спотыкается о собственные ноги и непроизвольно пускает слюни. Лишь только через десять дней он сможет провести еще один спасбросок для окончания эффектов слабоумия. Если его привести в себя, то он желает как можно скорее покинуть Подгорье с последними остатками своего здравомыслия и достоинства. Ему неизвестно, что случилось с его книгой заклинаний (Арктурия спрятала ее в зоне 40b), но как только способности вернутся к нему, он вспомнит план расположения уровня и как вернуться на поверхность.

32. КАЗАРМЫ МЕРТВОГОЛОВЫХ

Здесь, в комнатах, находящихся под постоянно действующим эффектом антимагического поля, подобным создаваемому заклинанием *преграда магии [antimagic field]* (результат неудачного магического эксперимента), разместились воинские силы хобгоблинов.

32a. Солдатская Казарма

Тридцать **хобгоблинов** отдыхают на деревянных, расставленных в три ряда, двухъярусных койках. Всего здесь может разместится шестьдесят гвардейцев. Хобгоблины спят не снимая доспехов, их оружие и щиты висят на вбитых по углам коек крюках.

32b. Караулка

Здесь несут стражу четыре **хобгоблина** - по двое по бокам от дверей в зону 32a и 32c. Звуки начавшегося здесь боя приведут подкрепление из этих зон, а также из зоны 20.

32c. Капитанская Казарма

В комнате с тремя кроватями тихо беседуют два **хобгоблина-капитана**. Из предметов мебели в помещении - каменный стол, окруженный шестью деревянными табуретами, и подвешенная над ним незажженная железная люстра.

Капитаны обеспокоены недавними ненормальным поступками своего командира-военачальника (см. зона 33) и обдумывают, что с этим делать. До сих пор капитаны скрывали причуды Думкроуна от остальной части легиона хобгоблинов и пока остаются его верными подчиненными.

33. КАЗАРМА ДУМКРОУНА

Монстры. Если он не был встречен в другом месте, то **военачальник хобгоблинов** Думкроун, находится здесь, общаясь при помощи телепатии с **фламфом**.

Модель Подземья. По периметру комнаты установлены шесть 7-футовых в высоту сталагмитоподобных шпилей, сделанных из крошечных прямоугольных блоков, и наполовину законченная седьмая башня в стадии строительства.

Обстановка. Мебель включает в себя деревянную кровать, мягкое кожаное кресло с подходящим по цвету пуфиком для ног, каменную полку с деревянным бочонком с элем, красиво вырезанный и заваленный инструментами каменщика и кусками камня стол, и тяжелый деревянный морской сундук с разбитым замком.

Гобелен. По южной стене висит старый выцветший гобелен, изображающий пещеру полную красивейших кристаллов.

Через несколько дней после того, как они разместились в Убежище Арктурии, вождь хобгоблинов приказал своим подчиненным принести ему набор инструментов каменщика. Инструменты были собраны и быстро ему доставлены. С тех пор Думкроун вырезает из камня прямоугольные маленькие блоки (каждый шириной в 2 дюйма, длиной в 4 дюйма и толщиной в 1 дюйм) и использует их для возведения странных башеннообразных сооружений, напоминающих сталагмиты. Это занятие помогает развеять ему скуку, хотя он и не знает точно, зачем их строит. Зато знает его необычный спутник.

До недавнего времени фламф тайно питался ментальной энергией иллитида помощника Арктурии. Внезапная смерть пожирателя разума (см. зона 29) прервала снабжение пищей фламфа но, к счастью, он может прожить некоторое время без необходимости питаться психической энергией. Он настроился на Думкроуна и пытается подтолкнуть его в сторону улучшения, но хобгоблин оказался упрямым и неисправимо злым. Их продолжительный телепатический контакт заставляет делать Думкроуна странные вещи, включая подсознательную потребность воссоздать дом фламфа в Подземье. Фламф знает, что его стремление вернуться домой влияет на поступки хобгоблина, но полагается на его защиту. Если они будут разделены, фламф решает вернуться обратно в Подземье.

Персонажи могут подружиться с фламфом и уговорить его на некоторое время присоединиться к партии. Он уже сталкивался с искателями приключений в Подгорье и, как правило, очень любит их и их рассказы о поверхностном мире.

Сокровище. В деревянном сундуке хранится добыча хобгоблинов: 2500 зм, перечница из электрума (25 зм), оловянный подсвечник (25 зм), красный бархатный плащ (50 зм), богато украшенная коралловая статуэтка поднимающегося на волнах корабля (250 зм), дварфийский гребень для бороды из ляпис-лазури с драгоценными камнями (750 зм), платиновая корона инкрустированная черным жемчугом (2500 зм) и эльфийский шлем из золотых листьев и аметистом, выступающим спиральным рогом в районе лба (7500 зм).

34. ВИЗЖАЩАЯ ГАЗОВАЯ СПОРА

В центре совершенно пустой комнаты парит **газовая спора** с дополнительной защитой в виде гриба-визгуна. Когда яркий свет или существо приближается к газовой споре на расстояние 30 футов, растение использует ответное действие (реакцию) визгуна, издавая слышимый в радиусе 300 футов от него пронзительный визг. Газовая спора продолжает вопить до тех пор, пока возмутители спокойствия не выйдут за пределы досягаемости, и ещё после этого в течении 1к4 раундов.

Визжание газовой споры предупреждает хобгоблинов в зонах 32c и 33 и они приходят узнать что здесь происходит.

35. КОРИДОР СБОРА ПАТРУЛЕЙ

В широкой центральной части коридора находящийся на высоте 50-футов потолок постепенно снижается в направлениях севера и востока до 20 футов. Из зоны 36 через слегка приоткрытую дверь доносится эхо громких возгласов.

36. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ МЕРТВОГОЛОВЫХ

Дверь в комнату приоткрыта, и оттуда доносятся возгласы на языке Гоблинов. Внутри помещения следующие особенности:

Хобгоблины. В центре помещения двенадцать **хобгоблинов** под наблюдением **хобгоблина-капитана** отрабатывают в построении маневры боевой фаланги. Столкнувшись с угрозой в виде неизвестных посторонних, хобгоблины смыкают свои ряды и атакуют.

Обстановка. По периметру помещения расставлены деревянные столы и скамейки.

Убранство стен. Комната освещена постоянно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенные на прибитые к стенам железные держатели факелов. На каменных плитах между держателями закреплены головы трех дварфов, двух орогов, троглодита и горгульи.

37. ОРУДИЕ МАССОВОГО УНИЧТОЖЕНИЯ

На тот случай, если результаты экспериментов выйдут из-под контроля или её выследят враги, Арктурия создала здесь средство для убийства всех сразу на уровне, защищая при этом себя и своих учеников (которых у нее в настоящее время нет). В комнате следующие особенности:

Обшитые металлом стены. В конце короткого коридора расположена комната с куполообразном потолком высотой в 20 футов и с семью узкими альковами. Все поверхности в помещении покрыты блестящими мифриловыми пластинами. Каждый альков ярко освещается желтым светом исходящим из прикрепленного к потолку на высоте 8 футов небольшого хрустального купола.

Места для ключей. В покрытых мифрилом стенах между альковами на высоте груди находятся шесть углублений длиной в 6 дюймов.

Каждый альков в высоту 8 футов и 4 фута в глубину, их ширина сужается от 3 футов до 1 фута. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильную ауру магии ограждения, охватывающую каждый альков, достаточно просторный, чтобы в него поместилось одно существо Среднего размера. Хрустальные купола в потолках альковов являются источниками магии и их разрушение лишает альков освещения и делает его бесполезным. У каждого купола КД 11, порог урона 10, 1 очко прочности и иммунитет к кислотному и огненному урону, ядам и психическому урону.

Как Использовать Мифриловые Ключи

Для активации магии комнаты требуется шесть мифриловых ключей. Каждый из них соответствует по форме одному из шести углублений в стенах (слева направо, по часовой стрелке вокруг комнаты): перевернутый **Y**, перевернутый **J** с маленькой петелькой сверху, перевернутый **F**, перевернутый **U, V** с маленькой петелькой внизу и лишенный своего верхнего левого стержня **H**. Когда шесть ключей (находящихся в зонах 7, 10, 13b, 27 и 39a) помещаются в соответствующие углубления, активируется заклинание *волшебные уста [magic mouth]* и начинает отсчитывать 20 секунд (на Общем языке). В конце обратного отсчета раздается оглушительный вой и могущественной силы заклинание наносит 150 единиц силового урона каждому существу на 14 уровне Подгорья (спасбросок запрещен). Любое существо, чьи очки здоровья в результате воздействия этого заклинания уменьшаются до 0, немедленно распадается превращаясь в кучку пыли. Заклинание также разрушает все шесть мифриловых ключей.

Существа, стоящие в момент активации заклинания в освещенных альковах, остаются невредимыми, как и существа находящиеся внутри антимагического поля. (Антимагические поля в зонах 4 и 32 защищают находящихся там существ).

38. АПАРТАМЕНТЫ ДЛЯ ГОСТЕЙ

Здесь Арктурия размещает своих особенных гостей, таких как Халастер или прибывающие для торговли всем что связано с магией волшебники. Особенности помещения следующие:

Обстановка. В восточной части помещения возвышается большая кровать с балдахином. В её изножье большой, на когтистых лапах, железный сундук с плоской крышкой. На полу перед сундуком и кроватью расстелен ковер из меха совуха.

Альков. Чёрный, плотный занавес скрывает за собой находящийся на юго-западе альков. Перед занавесом расположено мягкое кожаное кресло и маленький столик с хрустальным графином.

В алькове стоит каменная статуя, лишенная каких-либо запоминающихся черт и похожая на безликого гуманоида. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования вокруг статуи, которая меняет свой облик копируя внешний вид любого прикоснувшегося к ней гуманоида Маленького или Среднего размера.

Сокровище. Хрустальный графин с дешевым вином стоит 250 зм, но слишком хрупок. Ковер из меха совуха стоит 75 зм.

Сундук-Ловушка

В замок сундука вставлен его отпирающий железный ключ. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии преобразования внутри сундука.

Сундук пуст, если не считать прикрепленного к внутренней стороне крышки волшебного зеркала. Любое увидевшее в зеркале своё отражение существо, становится целью заклинания *окаменение [flesh to stone]* (Сл спасброска 20). Как только заклинание будет сактивировано, зеркало теряет свои магические свойства.

39. БУДУАРЫ АРКТУРИИ

Над ведущей в покои двойной дверью закреплен диск-печать из черного камня диаметром в 4 фута и толщиной в 2 дюйма с выгравированным на нём белым символом, изображающим костлявую человеческую руку. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильную ауру магии ограждения вокруг этой печати.

У печати КД 17, 30 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. В том случае если печать будет уничтожена, привязанный к будуарам ракшас сможет из них сбежать.

39a. Чёрно-Золотой Будуар

Освещение. К выкрашенным в золотой цвет стенам и потолкам прикреплены черные железные подсвечники с наложенным на них заклинанием *вечного огня [continual flame]* освещающим всё помещение ярким мерцающим светом.

Ковры и подушки. Толстый ковер с чередующимися золотыми и черными зигзагообразными узорами устилает от стены до стены пол, вокруг разбросано несколько мягких золотого цвета шелковых подушек.

Гамаки. Между четырьмя черными колоннами, стоящими по восточной стене натянуты два гамака с кисточками. В одном из них дремлет красивый молодой мужчина в золотых сандалиях и золотистой шелковой юбке. (Этот мужчина - Алуссиарр, **ракшас**, использующий заклинание *маскировка [disguise self]* для сокрытия своего истинного облика.)

Жаровни. Две жаровни из резного черного базальта стоят посередине комнаты. Тлеющие в них благовония наполняют комнату резким, но приятным ароматом.

Ракшас привязан к помещениям будуара и не может выйти за пределы зоны 39, даже при помощи заклинаний до тех пор, пока круглая печать-диск над дверями остается на своём месте. (Заклинания, которые могли бы переместить ракшаса подальше из этого места, просто не срабатывают.) Арктурия заключила здесь ракшаса много лет назад, так как для её ужасных преобразовывающих ритуалов постоянно требуется кровь исчадия.

Алуссиарр не имеет ничего против авантюристов и ему не хочется их огорчать, показав свой истинный облик. Однако он попросит их освободить его, сломав для этого печать за пределами комнаты. Если персонажи выполнят его просьбу, ракшас становится невидимым и покидает Подгорье с целью претворять всяческого рода злые дела в Глубоководье - но не раньше, чем расскажет героям, где они смогут найти книгу заклинаний Арктурии (зона 40b), её филактерию (зона 40c) и командное слово для обнаружения книжных полок в зоне 40b. Также он отдаст им плоский, 6-дюймовый мифриловый ключ в форме буквы **Y** и скажет, что это один из шести ключей, необходимых для активации расположенного в зоне 37 средства самозащиты по массовому уничтожению проникших на уровень нарушителей. Алуссиарр не знает, где находятся остальные пять ключей.

Если персонажи с ним поторгуются, он также поклянется предоставить им в обмен на свою свободу до трех дополнительных сведений с полезной информацией, например, путь к 15-му уровню. Персонажи могут отказаться помочь Алуссиарру, тогда ракшас пожимает плечами и устраивается дремать дальше в своём гамаке ничего им не предлагая. Он ждал годы, чтобы сбежать отсюда - и может подождать еще несколько.

39b. Будуар из Черепов и Костей

Мозаики. Жутко отвратительные мозаики, выложенные из костей гуманоидов, украшают вставленные в стены каменные панели.

Обстановка. По комнате расставлены шесть сшитых из натянутой на костяные каркасы плоти диванов и сделанный полностью из склеенных вместе зубов и клыков стол.

Арка. В центре южной стены каменная арка. На её замковом камне вырезаны держащиеся за руки три похожие на человеческие фигуры.

Арочные Врата на Уровень 17

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения следующие:

- Если три гуманоида возьмутся за руки стоя в пределах 5 футов от врат, они откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 14-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 11 на уровне 17, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

39c. Хрустальный Будуар

Светильники. С потолка свисают четыре хрустальные люстры, заливая комнату магическим светом.

Клавесин. В юго-восточном углу на клавесине играет **живой невидимый слуга** (см. приложение А). Поскольку невидимый слуга невидим, клавесин, кажется, играет сам по себе.

Танцоры. По комнате вальсируют великолепно одетые мужчина и женщина. Мужчина одет в золотистую рубашку и синие брюки, а женщина в голубое бальное платье с оборками и золотую диадему.

Живой невидимый слуга без устали играет на клавесине и вступает в бой только в целях самозащиты.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауры магии преобразования вокруг танцоров, являющихся на самом деле брачующейся парой **молодых синих драконов**. Драконы Нисталансер и Венасоррн - гости Арктурии пытающиеся при помощи её магии понять каково это - быть человеком и не обращают никакого внимания на вновь прибывших. Если прекратятся звуки музыки или кто-то коснётся любого из них или нанесёт урон, драконы одновременно возвращаются к своему истинному обличью и атакуют. Их одежда и украшения сливаются с обликом. Убежище Арктурии не их логово, и они не хранят здесь никаких сокровищ.

40. ПОКОИ АРКТУРИИ

Арктурия расчистила старый склеп дварфов и превратила его в свое личное убежище.

40a. Статуя-Страж

Статуя. В центре 30-футовой высотой комнаты, стоит по стойке смирно на каменном пьедестале с размером сторон в 3 фута, статуя дварфа в натуральную величину в пластинчатых доспехах и шлеме с закрытым забралом.

Секретная дверь. В северной стене потайная дверь, ведущая в зону 40b.

Статуя дварфа неотделима от своего пьедестала, а пьедестал неотделим от пола. Если кто-то, кроме Арктурии, открывает потайную дверь, статуя превращается в разделяющая комнату пополам с востока на запад каменную прочную стену толщиной в 6 дюймов и создавая отдельные комнаты на севере и юге. Каждая 10-футовая квадратная секция стены имеет КД 15, 180 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

40b. Библиотека Арктурии

Подставка. У южной стены возвышается каменная высотой в 5 футов подставка для книг, вырезанная в форме демона нальфешни.

Секретная дверь и ловушка. Секретная дверь в восточной стене открывается в зону 40c. Перед дверью на площади в 10 квадратных футов находится преобразовывающая ловушка (см. "Ловушки превращения").

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауры магии преобразования вокруг подставки и прямоугольных секций северной стены, где магическим образом скрыты книжные полки (см. "Сокровище" ниже).

Подставка для книг - Маленького размера объект с КД 15, 20 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. При определенных условиях она превращается в **нальфешни** (см. зона 40c). Подставка также трансформируется в демона при получении урона. С помощью Халастера Арктурия заставила демона себе служить. Его основная задача - охранять филактерию лича. Находясь в форме подставки, демон не подвержен воздействию эффекта орудия массового уничтожения из зоны 37.

Сокровище. Когда произносится соответствующее командное слово ("палимпсест"), из северной стены магическим образом появляются высокие каменные книжные полки. Во всех остальных случаях они недоступны. На полках лежат десятки книг заклинаний, накопленные Арктурией за прошедшие годы. В них содержится большинство заклинаний волшебника из *Книги Игрока*, а также любые другие по вашему выбору.

Все находящиеся здесь заклинания 8-го и 9-го уровней записаны в личной книге заклинаний Арктурии, магическим образом меняющая свой внешний вид на каждом рассвете. Когда она будет обнаружена впервые, у книги будет черная кристальная обложка и страницы с золотыми листьями, на которых выгравированы магические символы и словосочетания. Книга называется *Магия Арктурии, Эзотерика: том IX*, и содержит следующие заклинания: *преграда магии [antimagic field], проекция в астрал [astral projection], подчинение чудовища [dominate monster], слабоумие [feeblemind], врата [gate], воспламеняющаяся туча [incendiary cloud], слово силы: смерть [power word kill], слово силы: оглушение [power word stun], полное превращение [shapechange], телепатия [telepathy], истинное превращение [true polymorph] и исполнение желаний [wish].*

40c. Филактерия Арктурии

В нише у северной стены лежит маленькая коробочка с фиолетовым кристаллом - филактерия Арктурии. Филактерия не распознается как магическая вещь. Если персонажи выносят из комнаты филактерию, то демоническая подставка для книг в зоне 40b превращается в **нальфешни** и атакует.

Разрушение филактерии оставляет Арктурию без возможности возрождения после разрушения ее физической оболочки. Объект может быть уничтожен только в процессе переваривания в желудке мимика в течение трех дней. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия раскроет точный способ уничтожения филактерии.

41. НАБЛЮДАЮЩИЕ КОЛОННЫ

По обе стороны от двойной двери стоят две каменные колонны с вырезанными на них смотрящими во все стороны десятками лишенных век глаз.

Двери открываются внутрь и ведут на площадку шириной в 10 футов на верху лестницы, спускающейся на сотни футов вниз до уровня 15, зона 1.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Арктурия периодически появляется в убежище, чтобы просмотреть свои книги заклинаний, установить на уровне новые преобразовывающие ловушки и по мере необходимости изменить запускающие условия у существующих. Если незваные гости уничтожили ее оборонительные средства, она может заключить союз с иллитидами на уровне 17, с намерением предложить пожирателям разума обеспечивать здесь безопасность, еще больше укрепляя при этом свою власть на уровне. Арктурия также подкупает драконов в зоне 39c (если они живы) предлагая им охранять ведущие на уровни 13 и 15 туннели.

Победа над Эмберозой и ее великанами останавливает работу над Меха-Халастером, но только до тех пор, пока Халастер не найдет новых кузнецов (например, группу эйзеров) для продолжения процесса. Хобгоблинов же Безумный Маг считает расходным материалом.

Уровень ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ рассчитан на четырех персонажей 13-го уровня и побеждающие на нём монстров персонажи должны получить достаточно опыта, чтобы достигнуть 14 уровня. Прежде чем начать игру на этом уровне Подгорья, изучите описание тирана смерти в разделе "Бехолдеры" *Бестиария*. Данная информация поможет вам правильно отыграть тирана смерти, считающего Полосу Препятствий своим логовом.

ЧТО ТУТ?

Искателям приключений придётся иметь дело с механическими ловушками, оставленными дварфами Мелаиркина, магическими ловушками, созданными Безумным Магом и бехолдером-нежитью, зовущимся Адский Череп. Авантюристам придётся столкнуться с неприятностями из Элементальных Планов Земли и Огня, а также с группой гитцераев, находящейся здесь на специальном задании.

ТИРАН СМЕРТИ АДСКИЙ ЧЕРЕП

Множество лет назад бехолдер выбрался из Подземья и проник в Подгорье. После того как он нашёл себе логово, бехолдер превратился в нежить, став тираном смерти по имени Адский Череп.

Когда Халастер и Адский Череп столкнулись в битве, волшебник вышел победителем, но не смог заставить себя уничтожить столь ужасающего стража подземелья. Вместо этого, Халастер разрешил Адскому Черепу остаться неоспоримым лордом этого уровня при условии, что он позволит Халастеру переоборудовать и наполнить уровень ловушками, а также добавить комментирующий события магическим образом закадровый голос, насмехающийся над ошибками блуждающих по комнатам посетителей Полосы Препятствий (см. "Репортаж Халастера с места событий").

ГИТЦЕРАИ ЗЕРТ

Четверо гитцераев зертов нашли убежище на Полосе Препятствий. Они используют свои психонические способности и врождённую скрытность, чтобы прятаться от магического взора Халастера и бдительных глаз тирана смерти.

Гитцераи знают, что гитиянки захватили Кристальный Лабиринт (уровень 16) и, что они ведут войну против колонии иллитидов из Глубокоморья (уровень 17). Гитцераи терпеливо ожидают исхода конфликта в Глубокоморье, но готовы поддержать гитиянок, если тем потребуется помощь. Лидер группы гитцераев Ирлакка - член Ша'сал Кхоу, группировки ренегатов гитиянок и гитцераев, стремящихся объединить расу гитов. Помогая гитиянкам одолеть общего врага, Ирлакка надеется продемонстрировать преимущества единой расы гитов не только злым гитиянкам, но и своим последователям молодым гитцераям зертам. Ирлакка обеспокоен из-за того, что его самый строптивый воспитанник,

гитцерай Эзри пропал. Он боится (правильно), что Эзри был захвачен гитиянками с уровня 16, когда пытался обнаружить слабости их защиты.

ДЕТИ ЛАВЫ И ИХ ДРУЗЬЯ

Несколько детей лавы (см. приложение А), доставленные в Подгорье учеником Халастера Тробриандом, перебрались с уровня 13 на Полосу Препятствий и теперь проживают около заполненной лавой пропасти в центре уровня вместе с обитающими здесь магмовыми мефитами. Адский Череп время от времени терроризирует детей лавы и магмовых мефитов, но недостаточно сильно, чтобы это заставило их покинуть теплую пропасть. Злые мефиты обманом заставляют или провоцируют детей лавы атаковать любое забредшее на их территорию существо.

ЛОВУШКИ

Полоса Препятствий наполнена механическими и магическими ловушками. Два повторяющихся типа ловушек представлены ниже.

Скрытые Ямы

Их создали дварфы Мелаиркина. Халастер продолжает поддерживать ямы-ловушки в рабочем состоянии.

Квадратная каменная плита толщиной в 2 дюйма, со стороной 10 футов скрывает под собой яму. Каждая плита вырезана так, чтобы сливаться с окружающим яму полом. Персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 17 или выше определит, что участок пола скрывает под собой яму-ловушку. Также, персонаж может заметить яму в процессе проверки пола на предмет ловушек и успеха при проверке Сл 17 Мудрости (Восприятие). После того как яма будет обнаружена, вставленный между плитой и окружающим полом железный шип или похожий предмет предотвращает срабатывание ловушки. Плиту также можно удержать на месте сколдовав на неё заклинание *волшебный замок [arcane lock]* или подобную магию.

Как только на плите будет находится вес в 25 фунтов и более, она распахивается (если срабатывание ловушки не было предотвращено) и остаётся открытой до тех пор, пока Халастер не окажется рядом и не решит её закрыть. Любое существо или предмет, оказавшийся в этот момент на плите, падает в яму. Глубина ямы и прочие опасности представлены в описании каждой отдельной зоны, в которой находится яма. Независимо от глубины ямы, её стены слишком гладкие, что не позволит персонажам вылезти из неё без помощи альпинистского снаряжения, магии или черты Паучье Лазание (или похожей способности).

Телепортирующие Ловушки

Эти ловушки помечены на карте литерой "T". Телепортирующая ловушка представляет собой магический эффект, обычно наложенный на квадратную секцию пола со стороной 10 футов, и установленный на срабатывание в тот момент, когда существо оказывается в занимаемой ловушкой пространстве. Эффект ловушки распространяется до потолка того места, в котором она установлена.

Телепортирующая ловушка необнаружима, а постоянно действующее *заклинание Нистулова ложная магия [Nystul's magic aura]* предотвращает её от обнаружения заклинаниями школы прорицания, таким как *обнаружение магии [detect magic]*. Успешное применение на секцию пола с ловушкой заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 18) уничтожает ловушку.

Существо, попадающее в пространство ловушки, телепортируется вместе со всеми предметами, которое оно несёт и носит к другой телепортирующей ловушке (или к ближайшему незанятому от неё пространству). Эффект телепортации невозможно предотвратить спасбросками, а точка назначения меняется от ловушки к ловушке. После того как существо было телепортировано таким образом, оно больше не может быть подвержено действию телепортирующей ловушки на этом уровне в течение часа.

Репортаж Халастера с Места Событий

Каждый раз когда существо совершает бросок атаки, получает урон или исполняет смертельный трюк на Полосе Препятствий, бестелесный голос Халастера магическим образом добавляет свой комментарий. Эффект не может быть рассеян, и точная точка из которой исходит звук не может быть установлена. Репортаж с места событий может быть остановлен только при уничтожении его источника в зоне 30b или убив Адского Черепа - тирана смерти.

Импровизируйте с репортажем так, как вам покажется угодным. Комментарии должны быть саркастичными, колкими и деморализующими. Несколько примеров того, что может произнести бестелесный голос, представлены ниже:

Когда персонаж промахивается рукопашной атакой: "Замах и промах!"
Когда персонаж промахивается дальнобойной атакой: "Промахнулся на милю!"
Когда персонаж получает урон: "Ух, от такого точно останется шрам!"
Когда персонаж убивает монстра: "Очко в пользу неудачников!"
Когда очки здоровья партийного жреца падают до 0: "Жрец упал! И дураку понятно - этой команде конец!"

Когда существо телепортировано ловушкой, громкий голос Халастера кричит на Общем языке: "Телепортирован!". Магический голос исходит из точки отправления и точки прибытия, и слышен на расстоянии 100 футов от этих мест.

Некоторые телепортирующие ловушки имеют дополнительные эффекты, описанные в её зоне расположения.

Разделение Команды. Телепортирующие ловушки созданы для того, чтобы разделить команду - ситуация, которая может бросить вызов любому Мастеру Подземелий. Чтобы убедиться в том, что каждый член разделённой команды получит достаточно внимания, представьте себя в качестве монтажёра, редактирующего сцены фильма. Прыгайте от одной группы персонажей к другой, проводя с каждой группой или отдельным персонажем не более пары минут. Лучший момент для переключения на другую группу - напряжённый момент. Не бойтесь оставлять ситуацию недосказанной!

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Нижеперечисленные описания локаций привязаны к карте 15. Главная отличительная черта уровня - зияющая пропасть, разделяющая надвое некоторые коридоры и залы подземелья (см. зона 40 для деталей).

Полоса Препятствий по большей части лишена меблировки, ведь уровень предназначен конкретно для уничтожения вторженцев в своей эффективной и, в то же время, развлекательной манере.

1. НА СТАРТ! ВНИМАНИЕ! МАРШ!

Широкие лестничные ступени спускаются в большой зал со следующими особенностями:

Колонны. 4 каменные колонны поддерживают затянутый паутиной 35-футовый высотой сводчатый потолок. Когда один или более гуманоидов оказываются в 30 футах от северо-восточной колонны, активируется заклинание *волшебные уста [magic mouth]*, образуя на колонне каменный рот.

Статуи. Туннели, уводящие на север и юг окружены каменными статуями Халастера Чёрного Плаща высотой в 12 футов, изображающие его в облике бородатого хмурого старого волшебника в робе, покрытой глазами без век и сжимающего в руках толстый скипетр с головами красных драконов на каждом из его концов.

Вагонетки. Две проржавевших железных вагонетки стоят близ выхода из туннеля в восточной стене.

Статуи Халастера

Статуи нельзя сдвинуть, опрокинуть или любым способом повредить. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии школы преобразования, исходящую от каждой статуи.

Любое немагическое оружие, которым атакуют статую с целью причинения ей вреда, обращается в пыль.

Магический Рот

Магический рот произносит следующие слова на Общем голосом Халастера перед тем, как исчезнуть: "Добро пожаловать на Полосу Препятствий! Положите всё оружие и магические предметы в вагонетки для их сохранности. Вам они не потребуются. Поторопитесь! Время не ждёт."

Вагонетки

Оси, колёса и ручные тормоза вагонеток заржавели так, что их нельзя сдвинуть. Заговор *фокусы [prestidigitation]* или подобная магия может освободить механизм и позволит перемещать вагонетку на время действия заклинания, но она издаёт громкий скрип при движении по полу.

Персонажи не обязаны прислушиваться к словам Халастера. Любые предметы, оставленные в вагонетках, сохраняются там 24 часа. После этого все предметы, оставленные без присмотра в вагонетке, телепортируются Халастером в зону 5 на уровне 23 где их и смогут найти впоследствии персонажи.

Телепортирующая Ловушка

Халастер установил телепортирующую ловушку (см. "Телепортирующие ловушки") между двумя южными статуями. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте определяемом броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-12	Ловушка телепортирует в зону 10
13-18	Ловушка телепортирует в зону 19
19-20	Ловушка телепортирует в зону 40c

Дополнительный Эффект: Старшая Руна. Когда существо впервые приводит в действие ловушку, в воздухе, между двумя южными статуями через мгновение после того, как существо исчезает, появляется старшая руна (см. "Старшие Руны") и в этот же момент громкий голос выкрикивает: "Телепортирован!". Вытяните случайную карту из Колоды Старших Рун (см. приложение В), чтобы определить, какая из рун появилась. Руна нацелена на всех существ в 60 футах от себя с единым эффектом для всех (выпадение Благодати или Проклятья определяется случайным образом).

Скрытая Яма

Эта скрытая яма (см "Скрытые ямы") глубиной в 40 футов находится между двумя северными статуями. Халастер наложил на дно ямы заклинание *охранные руны [glyph of warding]* для активации заклинания *огненный шар [fireball]* (Сл спасброска 22) в момент приземления на дно ямы существа. Огненный шар использует слот заклинания 7 уровня и накрывает всех персонажей в яме, нанося 42 (12к6) урона огнём при провале спасброска и половину при успехе. Существа в яме имеют помеху на спасбросок, так как здесь очень мало места для манёвров.

2. ЩЁЛКАЮЩИЙ ПОЛ

Камни, составляющие пол в этой комнате с потолком в 10 футов, издают щёлкающие звуки, когда на них наступают - грубая, но эффективная сигнализация, установленная дварфами давным-давно. Обыскивающий пол на ловушки персонаж, перед тем как ступить на него, обнаруживает спрятанную сигнализацию пройдя проверку Сл 20 Мудрости (Восприятие).

Потайная дверь в западной стене открывается в зону 3. Северная часть комнаты представляет из себя скрытую яму-ловушку.

Скрытая Яма

Эта скрытая яма (см "Скрытые ямы") глубиной в 20 футов, но нижние 10 футов занимает **студенистый куб**. Существо, падающее в яму получает 10 (3к6) урона кислотой и тонет в кубе, автоматически становясь поглощённым им. Если куб атакуют сверху, он поднимается в свой ход и пытается поглотить всех на своём пути.

3. ЧУЧЕЛА МОНСТРОВ

Потайные двери ведущие в комнату площадью в 10 квадратных футов. Требуется итоговое значение силы 16 от одного или нескольких существ, чтобы открыть каждую дверь. Помещение погрязло в пыли и паутине. Пять мёртвых набитых опилками существ, выставлены в северной половине комнаты будто бы живых позах. Набитые опилками монстры и их вес представлены ниже:

- Ааракора с расправленными крыльями, сжимающая копьё (120 фунтов)
- Вставший на дыбы анкхег (600 фунтов)
- Молодой латунный дракон с сложенными крыльями, опущенной головой и разинувшей пастью (750 фунтов)
- Эттеркап с угрожающе поднятыми руками (200 фунтов)
- Адская гончая, на глотку которой наложенно заклинание *вечный огонь [continual flame]* (150 фунтов)

4. ПОЙМАННЫЕ В ЩУПАЛЬЦА

Потолки. Центральная часть комнаты имеет куполообразный 20-ти футовый высоты потолок. В восточном и западном крыле сводчатый потолок на высоте 15 футов.

Расщелина. Оранжевый свет и сильный жар вырываются из разделяющей комнату на две части расщелины. (Источником света является река лавы в 30 футах ниже, расширяющая к юго-востоку. Её исток находится в зоне 40d.)

Статуи. Две железные статуи иллитидов в натуральную величину сидят в противоположных углах центральной залы с протянутыми щупальцами лицом друг к другу.

Статуи иллитидов установил Халастер и превратил их в ловушку. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауры школы ограждения и воплощения вокруг статуй. Для того, чтобы понять, что голова гуманоида идеально помещается в щупальцах каждого иллитида, не нужно совершать проверок.

Любой проходящий между статуями гуманоид должен преуспеть в спасброске Сл 22 Интеллекта, или станет очарован ими на 1 минуту. Очарованное существо должно использовать все свои действия на перемещение к ближайшей статуе, а после - засунуть свою голову между её щупальцами. (Маленького размера гуманоид должен вскарабкаться для этого по статуе.) Только одно существо за раз может расположить свою голову между щупальцами одной статуи. После того, как гуманоид засунет голову между щупальцами, он более не очарован, а ошеломлён и он будет оставаться в таком состоянии до тех пор, пока другое существо не отделит его от статуи или она не будет уничтожена.

Каждая статуя прикреплена к полу и считается объектом Среднего размера с КД 19, 40 очками прочности и иммунитетом ко всему урону, кроме урона силовым полем.

5. ВЕСТИБЮЛЬ

Несколько ловушек и препятствий ожидают посетителей этой зоны. Потолок здесь высотой в 10 футов.

5a. Монета Халастера

Колонны. Шесть широких в 10 футов колонн поддерживают потолок.

Позолоченная статуя. Позолоченная статуя Халастера Чёрного Плаща, держащего что-то похожее на монету в своей протянутой руке, находится в алькове южной стены.

Секретная дверь. Потайная дверь, ведущая в зону 5d, находится в северо-западной нише.

Статуя держит в вытянутой руке пять позолоченных каменных монет. При ближайшем рассмотрении становится понятно, что одна из монет ни к чему не прикреплена и может быть вытащена из руки. Руна Халастера выгравирована на каждой стороне монеты. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауру школы ограждения вокруг монеты, а заклинание *опознание [identify]* или похожая магия, раскрывает её магические свойства.

Когда в пределах 60 футов от существа владеющего монетой активируется старшая руна, владелец монеты может использовать ответное действие (реакцию) и монету, чтобы поменять эффект проклятья на эффект благодати или наоборот. После того, как монета будет использована, она испаряется в ослепляющей вспышке света, под громкий смех Халастера.

5b. Телепортирующая Ловушка

Эта ловушка находится в дальнем алькове в западной части южной стены (см. "Телепортирующие ловушки"). Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте определяемом броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-10	Ловушка телепортирует в зону 19
11-15	Ловушка телепортирует в зону 28
16-20	Ловушка телепортирует в зону 40c

5c. Электрофицированные Опускные Решётки

Проход в эту пустую комнату, шириной в 10, длиной в 30 и высотой в 10 футов закрывают две гудящие железные опускные решётки, прутья которой расположены на расстоянии 3 дюйма друг от друга. Лебёдка на северной стене комнаты поднимает и опускает обе решётки одновременно, но она находится вне досягаемости персонажей стоящих снаружи. Заговор *волшебная рука [mage hand]* или заклинание *невидимый слуга [unseen servant]* недостаточно сильны для взаимодействия с лебёдкой, но заклинание *телекинез [telekinesis]* справится с задачей. Персонажи также могут обойти одну или обе решётки, используя заклинание *туманный шаг [misty step]* или *газообразная форма [gaseous form]*. Любое коснувшееся решётки существо или проходящее между её электрофицированными прутьями, получает 22 (4к10) или 44 (8к10) урона электричеством, если существо сделано из железосодержащего металла или носит металлические доспехи.

5d. Гнездо Глубинной Дуэрры

Комната, спрятанная за потайной дверью, погрязла в пыли и паутине. Единственный элемент комнаты - это 9 футовая каменная статуя женщины дварфа в плаще, лицо которой наполовину скрыто за капюшоном. В своей протянутой руке она держит череп чужеземца, пожелтевший от старости.

Статуя изображает Глубинную Дуэрру, дуэргарского бога псиоников и завоевателей. Чтобы распознать эту зловещую фигуру, нужно преуспеть в проверке Сл 20 Интеллекта (Религия); дварфы (включая дуэргаров) имеют при проверке преимущество. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Магия или Природа) раскрывает, что в своей руке Дуэрра держит череп давно умершего иллитида.

Сокровище. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауру школы иллюзии вокруг черепа иллитида, а заклинание *опознание [identify]* или похожая магия, раскрывает его магические свойства. Существо, владеющее черепом, является невидимым для иллитидов, как и всё, что существо носит и несёт. Череп рассыпается в пыль через 1к10 дней после того, как он покидает руку статуи.

6. ПУСТОЙ СУНДУК

Следы от огня. Круглая комната имеет 20-ти футовый куполообразный потолок. Вся поверхность комнаты покрыта сажей, будто здесь произошло множество огненных взрывов.

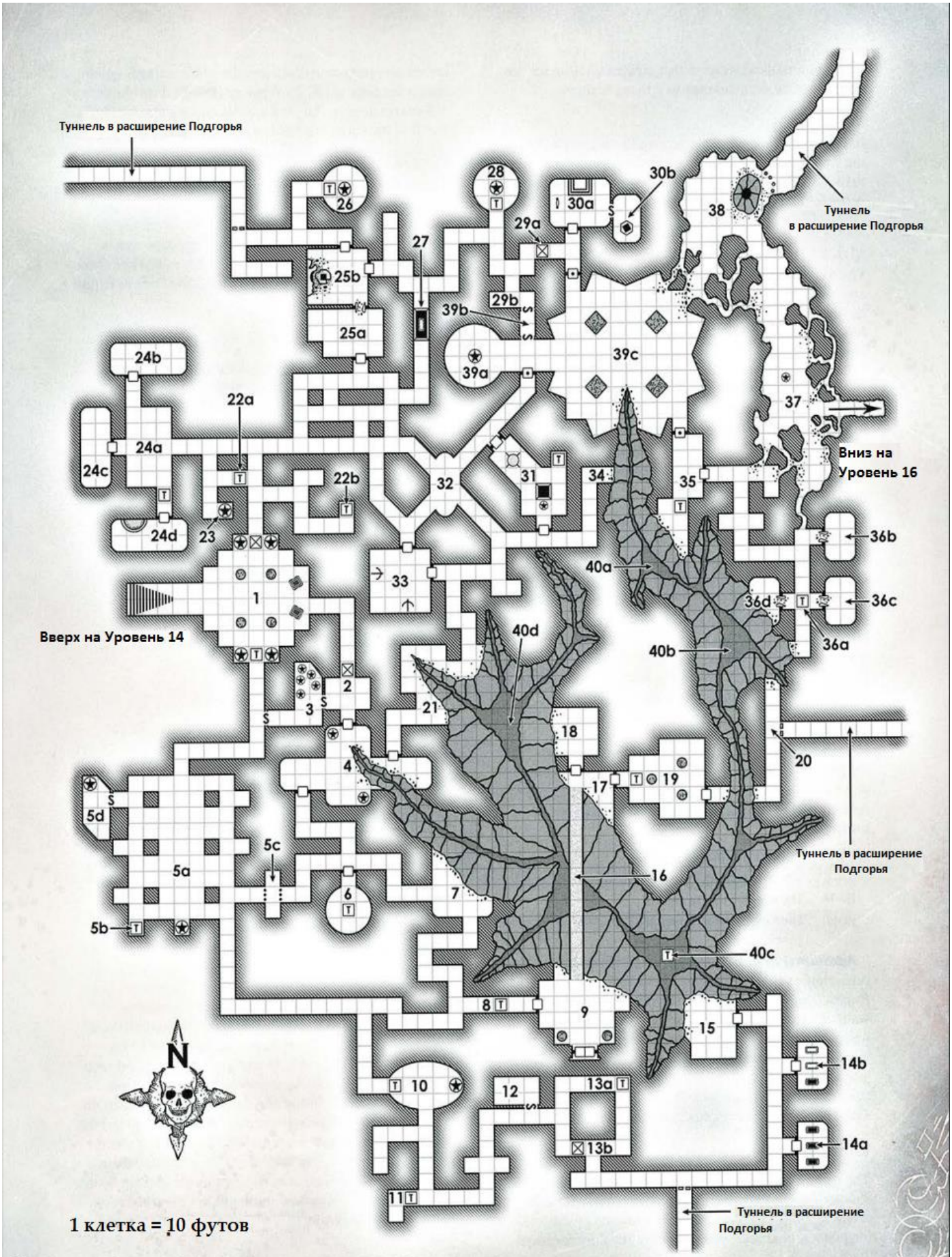
Зандерброк. На задней стене в саже выцарапана надпись: ЗАНДЕРБРОК! (Его написал предыдущий здесь исследователь. Для информации о смысле слова, см. зону 39c 6-го уровня.)

Сундук. Открытый каменный сундук, также покрытый сажей, стоит на полу по центру комнаты. (Каменный сундук пуст, его содержимое было украдено давным-давно. Его вес 500 фунтов.)

Телепортирующая Ловушка

Кроме того, в квадрате со стороной 10 футов, где находится пустой сундук, расположена телепортирующая ловушка (см. "Телепортирующие ловушки"). Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-6	Ловушка телепортирует в зону 13a
7-12	Ловушка телепортирует в зону 22b
13-20	Ловушка телепортирует в зону 40c



Карта 15: Полоса Препятствий

7. ПРИХОТЬ ФИДЕЛИО

Пропасть. Частично разрушенная комната тускло освещается лавой на дне пропасти (см. зона 40). Через пропасть проложен спектральный мост, соединяющий два других, частично разрушенных помещения (см. зона 16).

Облупившаяся краска. Ярко-зеленая краска которой когда-то были покрашены стены, сейчас частично облупилась из-за сильного жара пропасти.

Привидение. Как только один или более персонажей пытаются пересечь комнату, **привидение (ghost)** Фиделио, человека-паладина Тира, появляется в центре комнаты. Воздух вокруг него наполняется запахом дешёвого одеколона.

Привидение Фиделио имеет 80 очков здоровья и выглядит, как полупрозрачный рыцарь в сияющих доспехах (комплект сбалансированного чешуйчатого доспеха), с символом Тира на его призрачном нагруднике. Привидение законно-доброго мировоззрения и говорит на Общем. Если очки здоровья привидения опускаются до 0, оно появляется вновь через 24 часа в случайном месте на Полосе Препятствий и останется там, пока не будет встречено снова.

Больше века назад, Фиделио начал свою одиночную кампанию по очистке Подгорья от зла, наивно полагая, что Тир не даст ему погибнуть. Высокомерный паладин пробился до Полосы Препятствий лишь для того, чтобы быть бесцеремонно уничтоженным Адским Черепом. Однако, убеждения Фиделио настолько сильны что его дух не может упокоится до тех пор, пока он не одолеет Адского Черепа в битве. Привидение самостоятельно сталкивалось с тираном смерти множество раз, но эти битвы всегда имели один и тот же быстрый конец - Адский Череп уничтожал Фиделио, вызывая его появление где-то в другой части подземелья.

Привидение Фиделио пребывает в поиске потенциального кандидата, желающего стать одержимым им. Персонаж, Разрешающий Фиделио вселится в него персонаж автоматически проваливает спасбросок сопротивления эффекту, и вы можете разрешить игроку и дальше отыгрывать своего персонажа. Одержимый персонаж получает следующую заменяющую любую конфликтующую с ней черту характера: "Я, Фиделио, почтеннейший сын Тира, должен во что бы то ни стало уничтожить Адского Черепа во имя справедливости!". Одержимый персонаж тоже благоухает ароматом дешёвого одеколона.

Несмотря на своё высокомерие, Фиделио не будет пытаться получить контроль над телом гуманоида без его разрешения. Если ему не удаётся найти желающего, он предлагает искателям приключений принять его в партию на двух условиях: авантюристы должны как можно скорее найти Адского Черепа, сразится с ним и позволить Фиделио нанести ему последний удар. Привидение знает месторасположение логова тирана смерти (зона 39c), но ему неизвестно, как открыть двери, ведущие к нему, или о секретном пути внутрь (зона 39b).

Если кто-то кроме Фиделио (или того, кто одержим им) опускает очки здоровья Адского Черепа до 0, паладин Тира не может принять тот факт, что кто-то кроме него нанёс последний удар. Привидение стонет в отчаянии, обречённое остаться на Полосе Препятствий до тех пор, пока другой последователь Тира не убедит его двигаться дальше успешной проверкой Сл 20 Харизмы (Убеждение). Любой другой может попытаться убедить Фиделио в том же самом, но только, если представится последователем Тира обманув призрака проверкой Сл 10 Харизмы (Обман).

Если Фиделио (или тот, кто одержим им) наносит Адскому Черепу последний удар, привидение отправляется на покой. "Наконец-то, победа!" - произносит оно перед тем, как исчезнуть. После этого Тир дарует *благословение защиты* (см. "Сверхъестественные дары" в главе 7 *Руководства Мастера*) персонажу, который служил телом для Фиделио.

За отправление духа Фиделио на покой, персонажи должны получить опыт, как если бы они одолели привидение в бою.

8. ТЕЛЕПОРТИРУЮЩАЯ ЛОВУШКА

Этот ничем не примечательный коридор перекрывает телепортирующая ловушка (см "Телепортирующие ловушки"). Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-12	Ловушка телепортирует в зону 11
13-16	Ловушка телепортирует в зону 26
17-20	Ловушка телепортирует в зону 41

9. СПРЯТАННАЯ РУНА

Комната с 20-ти футовым потолком демонстрирует признаки былой роскоши. В ней следующие особенности:

Пропасть. Северная часть помещения уничтожена пропастью с горячим, булькающим озером лавы в 30 футах внизу. Сильный жар, исходящий от лавы, наполняет всю комнату.

Мост. Шириной в 10 футов этот спектральный мост представляет собой тонкую и плоскую магическую полосу, простирающуюся через пропасть из этой комнаты к другому краю в 120 футах отсюда. (Для большей информации о мосте, см. зона 16. Дальний край описан в зоне 17.)

Двойные двери. В южном конце комнаты, между двумя колоннами с множеством вырезанных на них глаз, находится каменная двойная дверь, с вырезанной на ней огромной буквой "X".

Если потянуть за ручки дверей, они резко распахиваются, открывая вид на каменную стену с вырезанной на ней огромной старшей руной (см "Старшие Руны"). Вытяните случайную карту из Колоды Старших Рун (см. приложение В), чтобы определить, какая руна оказалась за дверьми. Руна нацелена на всех существ в комнате с единым эффектом для всех (выпадение Благодати или Проклятья определяется случайным образом). Если была вытянута руна Халастера, то происходит дополнительный эффект: колонны, по сторонам от дверного проёма, выстреливают разноцветными лучами из глаз. Каждое существо в комнате становится целью заклинания *радужные брызги [prismatic spray]* (Сл спасброска 22). Как только все эффекты заканчиваются, старшая руна на стене исчезает и двери захлопываются (если их не удерживают или каким-либо другим способом предотвращают их закрытие).

Когда двери закрываются, ловушка перезаряжается. Таким образом, в следующий раз, когда двери будут открыты, очередная случайно определённая руна уже будет на стене за ними.

10. ДРАКОН НА РОЛИКАХ

В овальной комнате 10-ти футовой высоты потолок. У восточной стены каменная статуя молодого золотого дракона на каменных роликах. В разинутой пасти дракона сверкают зубы, а его крылья крепко сложены на спине.

Статуя Дракона

Статуя весит 5 тонн и её можно двигаться вперёд и назад на каменных роликах. Она начинает двигаться сама по себе, когда срабатывает телепортирующая ловушка (см. "Телепортирующая Ловушка" ниже). Пока статуя неподвижна, её ролики сдерживаются тормозами, предотвращающими движение статуи.

Катящаяся статуя сделана так, чтобы помещаться в 10-ти футовых коридорах подземелья. Она - объект Большого размера с КД 17, 120 очками прочности и иммунитетом ко всему урону, кроме урона силовым поля.

Телепортирующая Ловушка

Телепортирующая ловушка заполняет квадрат со стороной в 10 футов перед западным выходом. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-12	Ловушка телепортирует в зону 13a
13-18	Ловушка телепортирует в зону 22b
19-20	Ловушка телепортирует в зону 40c

Дополнительный Эффект: Катящийся Дракон. Когда существо телепортируется в эту комнату из другой телепортирующей ловушки, бестелесный голос выкрикивает "Телепортирован!" и в этот же момент 10-ти футовая в ширину статуя дракона катится вперёд на 60 футов, проходя сквозь пространство телепортирующей ловушки и врезается в стену при повороте на север ведущего сначала на запад коридора. Любое существо на её пути, включая телепортируемое ловушкой, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, чтобы успеть убраться с пути статуи. При провале, существо ударяется статуей, падает ничком и получает 55 (10к10) дробящего урона.

Статуя возвращается на своё место около восточной стены через 1 минуту, вновь готовую покатиться при следующей телепортации существа в комнату.

11. ТУПИК

Телепортирующая ловушка. Телепортирующая ловушка (см. "Телепортирующие Ловушки") находится близ поворота ведущего в тупик коридора.

Труп. Мёртвый дроу лежит на полу в конце туннеля, за углом после телепортирующей ловушки.

Разлагающийся труп дроу-мага лежит, оперевшись спиной на стену в конце туннеля, его лицо застыло в крике, на нём чёрная порванная и пыльная роба. Дроу, Эльвилак Змирт, был убит Лучом Смерти Адского Черепа (результат одного из местных эффектов логова тирана смерти) после того, как он закончил продолжительный отдых в тупике этого туннеля. Его сестра, Лорлин, может быть найдена в зоне 14b.

Сокровище. Обыскивающие останки Эльвилака персонажи, находят его волшебную палочку из зархвуда (используемую в качестве магической фокусировки), книгу заклинаний с обложкой из чёрной кожи и сумку из паутинного шёлка с тремя нежно-фиолетового цвета грибами. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* или подобная магия покажет ауру школы воплощения вокруг грибов. Книга заклинаний Эльвилака содержит все подготовленные им заклинания (см. блок характеристик **дроу-мага**), а также *развеять магию [dispel magic], каменная кожа [stoneskin] и телекинез [telekinesis]*. Фиолетовые грибы обладают магическими свойствами *зелья большого лечения [potion of greater healing]* и могут быть съедены действием.

Телепортирующая Ловушка

Эта ловушка находится в квадрате со стороной 10 футов в указанной на карте точке. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемое броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-12	Ловушка телепортирует в зону 6
13-16	Ловушка телепортирует в зону 24a
17-20	Ловушка телепортирует в зону 28

12. КОМНАТА С КОЛЕСОМ

За секретной дверью спрятана пыльная комната с 10-ти футовым потолком. В комнате следующие особенности:

Рычаг. По центру комнаты расположено 6-ти футовое в диаметре ржавое железное колесо, выступающее из пола.
Невидимый слуга. В северо-западном углу молчаливый **живой невидимый слуга** (см. приложение A).

Ржавое железное колесо может с жутким скрипом проворачиваться на пол-оборота в любом направлении до тех пор, пока не издаст щелчок и не остановится. Поворачивание колеса заставит механизм под полом звенеть и шуметь, пока он будет запирать крышки всех скрытых ям и деактивировать все телепортирующие ловушки на этом уровне. Возврат колеса в его первоначальное положение заставляет все ловушки активироваться вновь.

Живой невидимый слуга никому не сообщает о своём присутствии. Если персонажи поворачивают колесо, но не уничтожают слугу, он ждёт, пока они покинут комнату, и после с помощью колеса, заново активирует все ловушки на уровне.

13. СКРЫТЫЕ ЛОВУШКИ

В пустынных коридорах спрятаны две ловушки.

13a. Телепортирующая Ловушка

Эта ловушка (см. "Телепортирующие Ловушки") находится в квадрате со стороной 10 футов в указанной на карте точке. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемое броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-10	Ловушка телепортирует в зону 19
11-18	Ловушка телепортирует в зону 22a
19-20	Ловушка телепортирует в зону 40c

Дополнительный Эффект: Призыв Дьявола. После того, как ловушка приводится в действие и существо телепортируется, в её пространстве появляется **ледяной дьявол**, который атакует всех существ, которых может увидеть, в этот же момент раздаётся громкий крик: "Телепортирован!". Дьявол не приводит в действие телепортирующие ловушки на уровне. Он исчезает, когда его очки здоровья опускаются до 0, либо по истечению 1 минуты. Каждый раз, когда ловушка приводится в действие, появляется новый ледяной дьявол.

13b. Скрытая Яма

Эта спрятанная яма (см "Скрытые Ямы") 40 футов в глубину и существо, падающее в неё, получает 14 (4к6) дробящего урона. В дополнение к этому, Халастер наложил на дно ямы заклинание *охранные руны [glyph of warding]*, вызывающее срабатывание заклинания *облако смерти [cloudkill]* (Сл спасброска 22), как только существо приземлится на пол ямы. Ядовитый туман созданный заклинанием, заполняет яму и остаётся там в течении 10 минут. Заклинание использует слот 8 уровня и наносит 36 (8к8) урона ядом при проваленном спасброске и половину при успешном.

14. СКЛЕПЫ

В самом углу подземелья находится пара пыльных склепов.

14a. Южный Склеп

На двери в склеп вырезана большая руна, дверной проём покрыт пялящимися дварфийскими черепами. Понимающий язык Дварфов персонаж, распознаёт руну на двери, как дварфийский символ смерти (идентичный символу в зоне 27).

За дверью пыльный склеп с 10-ти футовым потолком со следующими особенностями:

Саркофаги. По центру склепа покоятся три открытых каменных саркофага, их сломанные крышки лежат на полу разбитые на куски.
Скелеты. У задней стены множество разваливающихся скелетов дварфов (неподвижные и безобидные).

Пара дроу-магов, близнецы Эльвилак и Лорлин разграбили саркофаги. Каждый саркофаг покоится на каменных носилках высотой 1 фут и имеет 7 футов в длину, 3 фута в ширину и 3 фута в высоту. Содержимое саркофагов следующее:

- В северном саркофаге под проржавевшими частями доспеха лежат заплесневелые кости дварфа. Внутри ржавого ведроподобного шлема скалится череп.

- Центральный саркофаг пустой, но похожий на гуманоидный отпечаток тела в пыли говорит о том, что кто-то недавно здесь лежал. (Эльвилак, мёртвый дроу из зоны 11, медитировал в этом саркофаге.)
- В южном саркофаге кости и рваная роба давно умершего иллитида.

14b. Северный Склеп

Дверь, ведущая в склеп, идентична двери в зоне 14a, за исключением треугольной дыры в её основании. За дверью пыльный склеп с 10-ти футовым потолком со следующими особенностями:

Скелеты и Саркофаги. Двенадцать дварфийских **скелетов** бесцельно слоняются вокруг трёх ничем не примечательных каменных саркофагов в центре склепа.

Лорлин. У южного саркофага отсутствует крышка. Женщина **дроу-маг** Лорлин Змирт отдыхает внутри. Она встаёт, когда в склепе появляются незваные гости.

Лорлин прибыла в Подгорье со своим братом-близнецом Эльвилаком в надежде найти полезные книги заклинаний и прочие магические вещи. Адский Череп решил оставить её в покое на некоторое время, но брат не оказался таким же везучим (см. зона 11). Лорлин не знает о смерти своего брата и ожидает, что он вернётся в любой момент, но новости о его смерти её не огорчат. Он был настолько мрачным, что если Лорлин удастся восстановить и оживить его труп, он будет выглядеть так, будто никогда и не умирал.

Лорлин одета в серую рваную робу с капюшоном из паутинного шёлка, которая в сочетании с её исхудавшим телом, заставляет Лорлин быть существенно похожей на баньши. Она не выносит компанию других гуманоидов, кроме её брата. Когда персонажи появляются здесь впервые, она находится в расслабляющем трансе. Обычно безразличная по отношению к искателям приключений, она становится враждебна к ним, если узнает, что у них с собой книга заклинаний её брата и они отказываются отдавать её ей. Если скелеты будут уничтожены и её очки здоровья уменьшатся до половины и меньше, Лорлин предлагает информацию в обмен на свою жизнь. Ей известен один случайный секрет Подгорья,определяющийся вытягиванием карты из Колоды Тайн (см. приложение C). Она также знает как деактивировать скрытые ямы и телепортирующие ловушки на уровне используя колесо в зоне 12, но она ничего не знает о живом невидимом слуге, которого Халастер недавно оставил там.

Каждый саркофаг покоится на каменных носилках высотой 1 фут и имеет 7 футов в длину, 3 фута в ширину и 3 фута в высоту. Персонаж со значением силы 15 и выше может легко сдвинуть крышку с саркофага. Содержимое саркофагов следующее:

- В одной из сторон северного саркофага зияющая щель, внутри четыре безобидные крысы, пробравшиеся через щель внутрь и устроившие гнездо среди заплесневелых костей сахуагина (оставленных здесь Халастером, чтобы сбить с толку расхитителей могил). Снятие крышки или стук по саркофагу заставляет 1к4 крыс выбежать в панике из него. В гнезде найдутся две безделушки, определяемые броском по таблице Безделушек в гл. 5 *Книги Игрока*.
- Центральный саркофаг полон паутины, под которой спрятана железная перчатка на правую руку с шестью пальцами. Персонажи могут использовать перчатку для активации врат в зоне 24c.
- В дне южного саркофага (ложе Лорлин) находится секретное отделение, его можно обнаружить успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Восприятие). Содержимое представлено в "Сокровища" ниже.

Сокровища. Лорлин носит несколько колец из чёрного золота с кровавыми камнями (250 зм) на указательном пальце правой руки и владеет костяной волшебной палочкой (её магическая фокусировка), также у неё сумочка с двумя игральными костями (1 зм каждая) и окровавленная кукла из мешковины с двумя глазами из агата (100 зм за глаз).

В секретном отделении саркофага Лорлин хранит свою книгу заклинаний с обложкой из кожи эльфа. В ней все подготовленные Лорлин заклинания, а также заклинания *восставший труп [animate dead], магический глаз [arcane eye] и каменная стена [wall of stone]*.

15. РАЗРУШЕННАЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Пропасть. Горячий сухой воздух заполняет комнату. С обрушившегося выступа открывается вид на огромную пропасть, ярко освещаемую бурлящим озером лавы в 30 футах ниже. Из комнаты виден тянущийся над пропастью спектральный мост (см. зону 16).

Обломки. Всё что осталось от хранящегося когда-то здесь - это разбросанные по полу проржавевшие и сломанные фрагменты кольчужного и латного доспеха дварфийских размеров.

Арка. В центре южной стены каменная арка, состоящая из ста каменных кусочков головоломки. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата").

Арочные Врата на Уровень 20

Каждый из ста кусочков головоломки арки весит 10 фунтов. Правила прохождения врат следующие:

- Только одна часть головоломки из ста в арке может быть удалена в любой момент времени. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, которая из частей (определяемая случайным образом) является магической. При её вынимании головоломка исчезает и врата открываются на 1 минуту. Когда врата закрываются, извлеченная из арки часть, волшебным образом вновь появляется на своем месте и магической становится другая часть, которую нужно вынуть чтобы вновь открыть врата.

- Если из арки будет вынута не та часть, магическим образом в незанятом пространстве в пределах 60 футов от арки появляется **взрослый белый дракон** и атакует любое увиденное им существо. Дракон исчезает, когда его убивают или по истечению 1 минуты. Когда дракон исчезает, удаленная из арки часть, волшебным образом появляется на своём прежнем месте.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 16-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 9b на уровне 20, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

16. СПЕКТРАЛЬНЫЙ МОСТ

Мост, представляющий собой тонкую, плоскую полосу магической энергии длиной в 120 футов и шириной в 10 футов перекинут через заполненную лавой пропасть, соединяя зоны 9 и 17. Он предоставляет относительно безопасную возможность пересечения пропасти, особенно учитывая, что пропасть подавляет эффект от заклинания *полёт [fly]* и подобную магию (см. зона 40).

Подвешенный на высоте 30 футов над поверхностью лавы, мост не имеет перил и полупрозрачен. Обычно он стабилен и безопасен для передвижения, но любая из секций моста в пределах 10 футов от магического предмета становится нематериальной. Успешное применение на мост (Сл 18) заклинания *развеять магию [dispel magic]*, приводит к тому, что целый пролет исчезает на 1 час.

Для того чтобы сохранить при себе при пересечении моста свои магические предметы, персонажам придётся придумать способ как дистанцировать предметы от моста, например, привязав их к веревкам и свесив их более чем на 10 футов под мостовым пролетом.

Огненный Шар-Ловушка

Всякий раз, когда существо на мосту пересекает его середину, существует 25% вероятность того, что из бассейна лавы внизу извергнется огненный шар, взрывающийся в точке, сцентрированной на этом существе. Эффект от заклинания *огненный шар [fireball]* (Сл спасброска 19) рассчитан с использованием слота для заклинаний 7-го уровня и наносит 42 (12к6) огненного урона при неудачном спасброске или вдвое меньше этого урона при успешном.

17. РУИНЫ

То, что осталось от этого помещения, расположено над лавой на северном конце спектрального моста (зона 16). Большая часть комнаты при образовании пропасти была разрушена и в ней остались следующие особенности:

Фрески. На остатках неразрушенных стен нанесены сильно поврежденные фрески изображающие непристойные оргии между дроу и демонами.

Резьба. Северную дверь (в зону 18) покрывает инкрустированная серебром резьба в виде паутины.

18. РАЗРУШЕННАЯ УСЫПАЛЬНИЦА

В помещении пусто, за исключением размерами с кулак барельефами, изображающих ползущих по стенам пауков на разной высоте. То, что здесь находилось, либо рухнуло в пропасть при её образовании, либо было уничтожено тираном смерти и теперь это пустая комната с крошащимся выступом над бассейном лавы в 30 футах ниже уровня пола.

Не пытающиеся передвигаться скрытно персонажи при приближении к уступу будут замечены и атакованы существами, резвящимися в лаве: это шестеро **детей лавы** (см. приложение А) и семь **магмовых мефитов**. Подробности - см. зона 40d.

Сокровище. Осматривающий северную стену персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование), заметит, что одну из паучьих фигур можно отделить от стены. Она находится в 6 футах от пола, весит 10 фунтов и закрывает собой как пробкой каменную трубу. Снятие заглушки с трубы приведет к тому, что из неё водопадом высыпаются на пол 250 пм.

19. ХВАТАЮЩИЕ КОЛОННЫ

Веревочники. Под 10-футовые высотой колонны от пола до потолка из грубо обтесанного камня замаскировались три **веревочника.** На полу между колоннами лежит костяной ключ. В каждой из колонн на высоте 7 футов полуприкрытый веком глаз сфокусированный на ключе. (Несмотря на то, что они кажутся неподвижными и безжизненными, это настоящие глаза веревочников.)

Фрески. Стены покрыты выцветшими фресками изображающими растущие в подземных пещерах грибные леса.

Телепортирующая ловушка. В пространстве отмеченном на карте находится телепортирующая ловушка (см. "Телепортирующие ловушки").

Вырезанный из драконьей кости ключ в длину 6 дюймов и его желтого цвета бороздка выполнена в виде буквы Н. Он открывает двери в зону 39c. Аналогичный ключ можно также найти в зоне 30b.

Веревочники остаются неподвижными и остаются в своих колоннообразных формах до тех пор, пока не будет потревожен ключ, пока один или несколько веревочников не будут атакованы или пока их не ткнут чем-нибудь прямо в глаз, после чего все три выпускают свои усики и нападают на всех других существ в помещении. В остальных случаях откормленные Халастером веревочники игнорируют посторонних.

Телепортирующая Ловушка

Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-8	Ловушка телепортирует в зону 5b
9-14	Ловушка телепортирует в зону 13a
15-20	Ловушка телепортирует в зону 26

20. ОТДЕЛЕННЫЙ КОРИДОР

Пустой коридор был отделен от остальной части уровня заполненной лавой пропастью (описано в зоне 40). Существа в коридоре могут слышать детей лавы, играющих в находящейся к северу зоне 40b.

21. РАЗРУШЕННАЯ КОМНАТА

С осыпающегося уступа открывается вид на огромную расщелину, ярко освещенною бурлящей рекой лавы в 30 футах ниже уровня пола. Смотрящие с уступа персонажи могут увидеть несколько существ, резвящихся в лаве.

Не пытающиеся передвигаться скрытно персонажи при пересечении комнаты будут замечены и атакованы существами, резвящимися в лаве: это шестеро **детей лавы** (см. приложение А) и семь **магмовых мефитов**. Подробности - см. зона 40d.

22. ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЕ ЛОВУШКИ

В коридорах находятся две телепортирующие ловушки (см. "Телепортирующие ловушки").

22a. Западная Телепортирующая Ловушка

Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-10	Ловушка телепортирует в зону 26
11-20	Ловушка телепортирует в зону 28

Дополнительный Эффект: Вергадайн Живи! После того, как ловушка приводится в действие и существо телепортируется, бестелесный голос кричит: "Телепортирован!" и в тот же момент оживляется **каменный голем** в зоне 23. Он начинает красться по соседним коридорам, нападая на всех увиденных им других существ. Если после 10-минутного блуждания по ним он не встретит ни одной цели для атаки, то возвращается в свой тупик и погружается опять в спячку.

22b. Восточная Телепортирующая Ловушка

Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-10	Ловушка телепортирует в зону 6
11-20	Ловушка телепортирует в зону 8

23. СТАТУЯ ВЕРГАДАЙНА

В тупике коридора стоит с расправленными плечами и самодовольным выражением лица вырезанный по подобию дварфийского бога удачи и богатства - Вергадайна, **каменный голем** высотой в 9 футов. Дварфы сразу же заметят его сходство с Вергадайном, другим персонажам для определения личности понадобится успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Религия). Вместо глаз у голема сверкающие черные сапфиры, которые нельзя вытащить, пока голем не будет уничтожен (см. "Сокровище" ниже).

Голем остается неподвижным до тех пор, пока не будет атакован или активирован ловушкой в зоне 22a.

Кража магии. В качестве бонусного действия голем нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 17 Харизмы или все магические предметы, находящиеся в ее распоряжении, телепортируются на дно ямы в зоне 31.

Сокровище. Два черных сапфира, вставленных в глаза голема, стоят по 5000 зм каждый.

24. ПРИЮТ ГИТЦЕРАЕВ

В этой части Полосы Препятствий нашли себе приют четверо гитцераев (см. "Гитцераи Зерты"). Используя свои психонические способности они прячутся от магического ока наблюдения Халастера и избегают внимания Адского Черепа.

Лидер гитцераев, Ирлакка, является для остальных отцом-настоятелем и служит им наставником. Они нападают на иллитидов и их рабов как только их заметят, но ко всем остальным существам относятся с осторожным уважением, пока они не докажут, что заслуживают большего внимания.

У всех комнат и коридоров в этой части подземелья плоские потолки высотой 10 футов.

24a. Зал Кузнецов

Оформление. Когда-то все стены покрывали каменные плиты с изображениями дварфов-кузнецов за работой, но теперь большинство из них треснуло и упало на пол, где и лежат вместе с мусором собранные в небольшие кучки.

Следы-царапины. Следы в виде длинных царапин на полу свидетельствуют о том, что отсюда была вынесена вся каменная мебель.

Несущие яркие источники света или производящие много шума персонажи, предупреждают о себе гитцераев в зоне 24c, которые остаются при этом на своих местах и не могут быть застаны врасплох.

Телепортирующая ловушка

Эта ловушка занимает 10-футовый квадрат в ведущем в зону 24d коридоре. Существо, телепортированное ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-8	Ловушка телепортирует в зону 6
9-16	Ловушка телепортирует в зону 8
17-20	Ловушка телепортирует в зону 26

Так как гитцераи не могут избежать ловушки, они держатся подальше от зоны 24d и ведущего сюда коридора, если только им не нужно использовать эффект ловушки для избежания большой опасности.

24b. Комната Отдыха

Гитцераи используют комнату для сна и медитации. На пыльном полу разложены пять спальных мешков, по одному на каждого гитцерая (включая пропавшего зерта).

24c. Зерты

Дверь в комнату приоткрыта. Подкравшиеся к ней персонажи, смогут услышать, что внутри тихо разговаривают гитцераи. Особенности помещения следующие:

Гитцераи. В центре комнаты тихо на языке Гитов общаются четверо **гитцераев зертов**. Они замолкают и готовятся к бою, если обнаружат незваных гостей.

Арка. Посередине южной стены каменная арка. На замковом камне арки вырезано изображение шестипалой перчатки.

Зерты в комнате - это их лидер Ирлакка и три его воспитанника: две гитцерайки Азал и Вонд и гитцерай Ришиндар. Ирлакка озабочен благополучным возвращением его пропавшего воспитанника - Эзри, который, как он считает, был захвачен во время разведки о силах гитиянки на 16-м уровне. В том случае когда персонажи соглашаются найти Эзри, Ирлакка и его оставшиеся воспитанники следуют за ними, если только персонажи не предпочтут завершить поиски своими силами. Если Эзри будет спасен и воссоединится со своими товарищами, Ирлакка награждает персонажей волшебной палочкой, которой он владеет (см. "Сокровище" ниже).

Если персонажи не заинтересованы в помощи гитцераям, но просят помощи в преодолении Полосы Препятствий, Ирлакка скажет им, что уровень напичкан множеством ловушек и охраняется тираном смерти.

Гитцераи сделали правильный вывод, что для активации врат требуется шестипалая перчатка, но не знают, где её найти. (Персонажи могут её найти в зоне 14b. Персонаж, владеющий инструментами кузнеца, также может изготовить её за 10 дней из металлолома в кузнице.)

Сокровище. Ирлакка носит в крошечном хрустальном флаконе, прикрепленном к шнурку вокруг его правой лодыжки, *зелье сопротивления* (огонь) *(potion of resistance)*, и владеет *волшебной палочкой обнаружения магии (wand of magic detection)*, которая висит у него на поясе.

Арочные Врата на Уровень 17

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Врата открываются на 1 минуту, если существо касается арки шестипалой перчаткой (её можно найти в зоне 14b).
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 14-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 7a на уровне 17, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

24d. Фонтан

В западной половине комнаты из северной стены выступает полукруглый фонтан. Пресная вода льётся из его устья в виде каменной форели, находящейся в руках водяного, высеченного в камне над бассейном заполненного почти до краев фонтана.

Вода в фонтане вполне пригодна для питья. Она медленно вытекает через отверстия вдоль внутренней кромки бассейна.

25. ЗАБРОШЕННАЯ КУЗНИЦА

Прислушавшись у ведущих в помещение дверей, персонажи легко могут услышать идущий изнутри лязг бьющих по металлу молотов, хотя кузница была разрушена и заброшена давным-давно. Звуки - иллюзорный эффект, созданный Безумным Магом (см. "Логово Халастера"), заканчивающийся, когда открывается любая дверь в кузницу.

25a. Пустой Склад

Здесь хранился необработанный металл из которого отливали оружие и доспехи. Сейчас комната пуста, ведущая в зону 25b дверь разбита вдребезги.

Что-то похожее на большую железную книгу лежит лицевой стороной вниз на полу в северо-восточном углу помещения. При ближайшем рассмотрении выясняется, что это чугунная форма для выплавки металлических слитков. Крышки на петлях образуют верхнюю и нижнюю половины формы, в последний раз использованной дуэргарами очень-очень давно. На одной стороне формы изображена в профиль голова дварфа, на другой череп иллитида.

25b. Разгромленная Кузница

В комнате расположена ржавая железная наковальня и разбитые остатки холодного и темного в течение многих веков каменного горна. Голые железные крюки тянутся вдоль стен, пол усыпан щебнем, дверь в зону 25a разбита вдребезги.

Если вы уже давно этого не делали, напомните игрокам, что их персонажи не могут избавиться от ощущения, что за ними следят (один из местных эффектов логова Адского Черепа).

26. СТАТУЯ МОРАДИНА

Под 20-футовом в высоту куполом зала в середине помещения лицом к единственному входу стоит 12-футовая каменная статуя Морадина, великого дварфийского бога кузнецов. Покрытая прожилками сверкающего мифрила статуя одной рукой поднимает украшенный слабо светящимися рунами каменный молот. На стальной табличке у основания статуи на языке Дварфов выбито: "Всё, что было сделано, может быть и разрушено."

Статую нельзя сдвинуть с места или нанести ей урон. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильные ауры магии ограждения и преобразования, окружающие статую и её молот, и их нельзя отделить друг от друга.

Телепортирующая Ловушка

Занимающая 10-футовый квадрат ловушка находится прямо перед статуей. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-6	Ловушка телепортирует в зону 1
7-14	Ловушка телепортирует в зону 10
15-20	Ловушка телепортирует в зону 35

Дополнительный Эффект: Морадин Круши! Когда сюда из другой телепортирующей ловушки телепортируется существо, бестелесный голос кричит: "Телепортирован!" - и в тот же миг статуя Морадина оживает и замахивается на существо своим молотом. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 17 Ловкости или получит 40 (6к10 + 7) урона силовым полем. Любое существо, чьи очки здоровья уменьшатся при попадании молотом до 0, превращается в пыль вместе со всеми предметами, которые оно несёт и носит, за исключением артефактов. После одного взмаха своим молотом статуя возвращается в свое неживое состояние, пока ловушка не сработает снова.

27. МЕТКА СМЕРТИ

Халастер пленил дварфа-вампира Зорака Пьюсвета и связал его здесь магическим образом.

Открытая яма. Всю ширину коридора занимает открытая яма длиной в 20 футов и глубиной в 40 футов. Её окровавленные стены слишком гладкие, чтобы по ним можно было подняться без альпинистского снаряжения, магии или такой черты, как Паучье лазанье.

Саркофаг. На дне ямы покоится затянутый паутиной алебастровый саркофаг длиной 6 футов и шириной 3 фута с вырезанной в виде гигантской летучей мыши со сложенными крыльями крышкой. (В саркофаге находится вампир.) Над саркофагом парит ярко светящаяся словно пламя свечи магическая руна.

Понимающий язык Дварфов персонаж, распознает в светящейся магической руне дварфийский символ смерти (идентичный начертанному на двери в зону 14a). Когда существо впервые перебирается с одной стороны ямы на другую, руна исчезает и отпечатывается в виде метки смерти на видимой части лица или тела существа. Метка исчезает, когда ее носитель умирает или когда вампир будет уничтожен. Удалить метку смерти может только заклинание *исполнение желаний [wish]* или божество.

Саркофаг на дне ямы - это 2000-фунтовая болванка из выдолбленного алебастра. Зорак Пьюсвет, вампир в туманной форме, находится в ловушке внутри саркофага. Когда метка смерти отпечатывается на существе, саркофаг рассыпается в прах и Зорак обретает свободу. Во всех остальных случаях саркофаг неразрушим.

Наложенное Халастером на Зорака заклинание *обет [geas],* заставляет вампира выследить и уничтожить в первую очередь несущее метку смерти существо. Зорак знает точное местонахождение отмеченного существа, пока они оба находятся на одном плане существования. Убийство носителя метки смерти освобождает Зорака от эффекта обета Халастера, после чего вампир попытается вернуться в свое подлинное логово в Подземье.

Если до того, как руна отпечатается на существе, успешно на неё сколдовать (Сл 19) заклинание *развеять магию [dispel magic]*, руна исчезает на 1 минуту, позволяя существам перебраться через яму избегая получения метки смерти.

Дварф-Вампир

Зорак Пьюсвет - щитовой дварф-**вампир**, с Ур.Опасности 14 (11500 опыта) и следующими дополнительными изменениями:

- У Зорака следующие расовые черты: Говорит на Общем и языке Дварфов. Имеет сопротивление к урону от яда и преимущество при спасбросках против яда.
- Носит латные доспехи (КД 18), владеет Дварфийским Метателем и имеет варианты действий, описанные ниже.

Мультиатака. Зорак совершает две атаки Дварфийским метателем, только одна из которых может быть дальнобойной атакой.
Дварфийский Метатель. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием*: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (1к8 + 7) дробящий урон или 12 (1к10 + 7) дробящего урона при использовании двумя руками при рукопашной атаке. При успешной дальнобойной атаке, молот наносит дополнительно 1к8 дробящего урона (2к8 если цель великан). Попадание или промах: после броска, оружие совершив атаку прилетает обратно в руку Зорака.

28. СТАТУЯ ТАРМЕКУЛА

Каменная 12-футовая статуя с наложенными на ее глаза постоянно действующим заклинанием *вечный огонь [continual flame]*, стоит лицом к выходу в центре помещения с куполообразным 20-футовым высотой потолком. Статуя изображает держащего над своей головой огромную обсидиановую секиру Тармекула, дварфийского бога огня и расплавленной породы. На стальной табличке у основания статуи выбито на языке Дварфов: "Огонь - это лекарство."

Статую нельзя сдвинуть с места или нанести ей урон. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет сильные ауры магии ограждения и преобразования, окружающие статую и её топор, и их нельзя отделить друг от друга.

Телепортирующая Ловушка

Занимающая 10-футовый квадрат ловушка находится прямо перед статуей. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-3	Ловушка телепортирует в зону 5b
4-6	Ловушка телепортирует в зону 11
7-20	Ловушка телепортирует в зону 40c

Дополнительный Эффект: Режущее Пламя. Когда сюда из другой телепортирующей ловушки телепортируется существо, бестелесный голос кричит: "Телепортирован!" - и в тот же миг статуя Тармекула оживает и замахивается на существо своей секирой, по лезвию которой начинает плясать. пламя. Секира в руках статуи считается магическим оружием. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или получить 16 (2к12 + 5) рубящего урона плюс 11 (2к10) огненного урона. После одного взмаха своей секирой статуя возвращается в свое неживое состояние, пока ловушка не сработает снова.

29. ЛОВУШКИ В КОРИДОРАХ

В этих коридорах искателей приключений поджидает не самая обычная яма и совсем уж необычная картина.

29a. Яма с Коричневой Плесенью

Эта скрытая яма (см. "Скрытые ямы") глубиной 50 футов, и её пол утонул под 10-футовым квадратным пятном коричневой плесени. Упавшее в яму существо получает 17 (5к6) дробящего урона плюс урон от коричневой плесени (см. "Опасности Подземелья" в гл. 5 *Руководства Мастера*).

29b. Подпиво в Цепях

К задней стене в тупике на западе прикреплена картина в каменной раме, изображающая покрытого шрамами мужчину-дварфа в черных латах. Он закован тяжелыми железными цепями и кандалами, прикрепленными к полу мрачной темницы. Картина шириной 3 1\2 фута и 7 футов в высоту.

Из-за наложенного на картину постоянно действующего заклинания *Ништулова ложная аура [Nystul's magic aura[*, сколдованное на неё заклинание *обнаружение магии [detect magic]* не покажет, что в картине присутствует магия. Это волшебная тюрьма, вмещающая в себя одно гуманоидное существо. Подошедшее первым к картине на расстояние 5 футов гуманоидное существо, должно преуспеть в спасброске Сл 22 Харизмы или будет магически втянуто в нее, меняясь местами с заключенным внутри дварфом (см. ниже). Гуманоид, втянутый в картину, оказывается заключенным во внепространственной камере со сторонами в 10 футов. Пока существо заперто в камере оно считается парализованным. Картина имеет КД 11, 4 очка прочности, иммунитет к яду и психическому урону. Её уничтожение освобождает пойманное в ловушку существо, которое появляется в ближайшем примыкающем к картине незанятом пространстве.

Твад Подпиво. Дварф на картине - это поглаживающий бороду злодей Твад Подпиво, бывший чемпион Горм Галтина (дварфийского бога бдительности), когда-то давно решившим избавить Подгорье от зла в виде Халастера Черного Плаща. Халастер победил Подпиво, но решил пощадить его жизнь, если он поклянется служить Безумному Магу в качестве защитника, избавляя подземелье от других захватчиков. Не желая встретить свой смертный конец, Подпиво дал эту клятву и со временем убедил себя, что совершаемые им казни не что иное как акты милосердия, потому что тем, кого он убивал, никогда не придётся идти против своих убеждений, как пришлось сделать ему. В конце концов всё это перестало тяготить совесть Твада. На самом деле, дварф даже начал получать удовольствие от своих неприятных обязанностей.

Твад Подпиво - щитовой дварф-**чемпион** (см. приложение А), со следующими изменениями:

- Подпиво - нейтрально-злой.
- Вместо двуручного меча он владеет молотом (наносящим дробящий урон вместо рубящего).
- У него следующие расовые черты: Говорит на Общем и языке Дварфов. Темное зрение на расстояние 60 футов, сопротивление к урону ядом и преимущество при спасбросках против яда.

30. ТВОРЕНИЯ ХАЛАСТЕРА

Поджидающие искателей приключений в этих областях проблемы, напрямую относятся к Безумному Магу.

30a. Биограф Адского Черепа

Арка. Каменная арка стоящая на возвышении из красного мрамора высотой в 3 фута и украшенная инкрустированными золотом изображениями парящих драконов встроена в середину северной стены. На стене над аркой высечено на языке Драконов следующее: "Врата откроются лишь дракону."

Гонг. Бронзовый гонг диаметром в 3 фута висит на крепком деревянном брусе, прикрепленного к полу у западной стены каркаса. Гонг украшен резьбой в виде колосьев кукурузы. С крюка на одной из опорных стоек каркаса свисает деревянная колотушка.

Монстры. На ступенях мраморного возвышения сидит жалкий бледный человечек в пыльном черном одеянии и что-то лихорадочно строчит в своем дневнике гусиным пером. За ним наблюдают два невидимых **никалота**.

Чтобы польстить Адскому Черепу, Халастер поручил своему потенциальному ученику вести хронику истории тирана смерти. Биограф - пугливый, неухоженный мужчина с плохими манерами лет тридцати по имени Кавил Мерчантер. Кавил - **маг**, со следующими изменениями:

- Кавил - нейтрально-злой.
- Он говорит на языках Дварфов, Великанов, Общем и Подземном.

Кавилу было отказано в допуске к Сердцу Двеомера (уровень 9) и Халастер отнял у него книгу заклинаний. Безумный Маг пообещал вернуть книгу после того, как Кавил закончит свою работу для него. (На самом деле Халастер потерял книгу заклинаний, хотя Кавилу это неизвестно.)

Кавил, являясь биографом Адского Черепа, предполагает, что заслужил доверие тирана смерти, но беxолдер не доверяет ни одному волшебнику и неохотно делится с ним рассказами. Вместо этого Кавил заполняет один дневник за другим своими собственными выдуманными историями. Таким образом биография - по большей части вымышленная, с преувеличением значимости событий версия жизни, смерти и послесмертия Адского Черепа. Кавил понимает, что

любой, кто прочитает полностью эту чушь, вряд-ли в неё поверит, но он надеется, что объёмы словоблудия произведут впечатление на Халастера, препятствуя вместе с этим тщательной проверке правдивости написанного.

Маг-биограф не станет лезть в драку, но встанет на сторону никалотов в сражении, которое вполне вероятно поскольку у демонов есть приказ убивать незваных гостей. Если очки здоровья демонов уменьшатся до 33 и менее, Кавил переходит на другую сторону и предлагает информацию в обмен на свою жизнь. Он знает один из секретов Подгорья, определяемый вытягиванием карты из Колоды Тайн (см. приложение С), а также тайный путь в логово Адского Черепа (см. зона 39b). Кавилу неизвестно о потайной двери, ведущей в зону 30b.

Изучающие записи Кавила по крайней мере 10 минут персонажи, могут собрать воедино кусочки истории Адского Черепа и, при помощи успешной проверки Сл 10 Мудрости (Проницательность), отделить бред Кавила от истины для того, чтобы узнать следующее:

- Истинное имя бехолдера неизвестно. Он взял себе имя Адский Череп после того, как стал тираном смерти.
- Адский Череп убил бесчисленное множество незваных гостей, и никто не заслуживал смерти больше, чем напыщенный человек-паладин Фиделио, рыдающий горькими слезами перед своим уничтожением.
- Основная цель Адского Черепа - убить Халастера и захватить Подгорье.

Гонг. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии вызова вокруг гонга. При ударе в гонг колотушкой, перед ним на полу появляются три предмета: маленькая глиняная миска, наполненная съедобной пищей (ломти хлеба и сыра, полоски мяса и сушеные орехи), пустая жестяная чашка и стеклянный графин, содержащий 1 галлон воды. Предметы исчезают через 1 час. Вынос любого из этих предметов из помещения также приводит к их исчезновению. После того как гонг будет использован для вызова пищи и воды, он не может сделать это снова до следующего рассвета. Если забрать гонг с собой, то при выносе из помещения он теряет свои магические свойства.

Арочные Врата на Уровень 18

Арка в северной стене - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Золотая инкрустация с арки не может быть удалена. Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, когда арки касается настоящий или иллюзорный дракон. Художественное изображение дракона, например фигурка в виде дракона или рисунок дракона, также открывает врата.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 15-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп», стр. 10). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны», стр. 12).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 16 на уровне 18, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

30b. Генератор Репортажей

Это полное пыли помещение с потолком высотой в 10 футов. На шестиугольном, высотой в 3 фута постаменте из резного камня, расположен куб со сторонами в 3 фута и состоящий из равных частей адамантина и плоти. Поверхность куба, обращенная к потайной двери, состоит из плоти и на ней гримасничающее лицо Халастера.

Если куб потревожить, то у него вырастают веретенообразные руки, ноги и крылышки. После чего он кидается в бой до тех пор, пока не будет уничтожен. Куб имеет статистику **квадрона**, со следующими изменениями:

- Куб - хаотически-злой.
- Говорит на Общем и является источником репортажей Халастера с места событий (см. «Репортаж Халастера с Места Событий»).
- Всякий раз при совершении атаки коротким луком, вместо этого он бросает в цель магический дротик, которую он может видеть на расстоянии до 60 футов от него. Каждый дротик поражает свою цель автоматически (бросок атаки не требуется), нанося 5 (2к4) урона силовым полем.

Даже во время своих атак куб продолжает свои репортажи с места событий, комментируя свою битву с авантюристами. Уничтожение куба прекращает трансляцию репортажей на всей территории Полосы Препятствий.

Спрятанный ключ. В шестиугольном постаменте есть потайной отсек. Чтобы его найти, требуется успешная проверка Сл 15 Мудрости (Восприятие). В нём находится 6-дюймовый длины ключ, вырезанный из драконьей кости в виде буквы X. Этот ключ идентичен тому, что находится в зоне 19 и открывает двери в зону 39c.

31. ЗАЛ ТЛЕЮЩИХ УГЛЕЙ

Жаровня. В северо-западной части помещения каменная жаровня высотой 5 футов и диаметром 7 футов. Над пустой жаровней, словно светлячки, кружатся восемь тлеющих угольков.

Статуя. Рядом с открытой ямой площадью 10 квадратных футов и глубиной 50 футов в юго-восточной части комнаты установлена статуя гигантской жабы высотой 3 фута и длиной 5 футов.

Ниша. В пустой нише на севере телепортационная ловушка (см. "Телепортационные ловушки").

Жаровня

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* или подобная магия покажет что восемь, кружащихся над жаровней, угольков излучают ауры магии школ вызова и преобразования.

Тлеющие угольки нельзя схватить при помощи заговора *волшебная рука [mage hand]* или подобной магией со схожим эффектом, но если жаровня находится в пределах досягаемости существа, оно может, использовав действие, попытаться поймать тлеющий уголек с успешной проверкой Сл 20 Ловкости. Когда он будет пойман, уголёк исчезает и активируется магический эффект, определяемый броском к6 по таблице Волшебных Угольков. Любое получившее в итоге выгоды существо, тут же понимает их значение. Пойманные угольки не появляются со временем снова над жаровней.

Волшебные Угольки

к6	Эффект
1	Поймавшее уголек существо, получает иммунитет к огненному урону в течение последующих 24 часов.
2	Тлеющий уголек становится одной из бусинок от *ожерелья огненных шаров (necklace of fireballs)*.
3	Поймавшее уголек существо, получает способность говорить и понимать язык Игнан в течение последующих 24 часов (полезно для общения с детьми лавы и мефитами этого уровня).
4	Тлеющий уголек становится *камнем элементаля* (огонь) *(elemental gem)*.
5	Тлеющий уголек превращается в бриллиант стоимостью 5000 зм.
6	Тлеющий уголек становится крошечным железным ключом, открывающим пасть статуи гигантской жабы.

Статуя Гигантской Жабы

Статуя жабы составляет одно целое с полом и не может быть перемещена. Осматривающий статую персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие) заметит две вещи: захлопнутые челюсти пасти жабы имеют шарнирные крепления для её открытия, прямо над жабьими глазищами находится крошечная замочная скважина. При вставлении в замочную скважину нужного ключа статуя открывает свой рот, также это происходит при использовании заклинания *открывание [knock]* или подобной магии и наконец челюсти можно разжать при помощи воровских инструментов преуспев в проверке Сл 20 Ловкости.

Когда пасть статуи открывается, из нее вываливается 50-футовая веревочная лестница, доходящая до самого дна ямы. Лестница надежно прикреплена к каменной перекладине в горле жабы, и персонажи могут использовать ее, чтобы безопасно подниматься и спускаться в яму.

Открытая Яма

Яма глубиной в 50 футов имеет слишком гладкие стены, не позволяющие персонажам вылезти из неё без помощи альпинистского снаряжения или черты Паучье Лазание. Верхние 40 футов ямы, кроме 10-футов у дна, находятся под эффектом антимагического поля подобного создаваемому заклинанием *преграда магии [antimagic field]*.

Сокровище. Любые магические предметы, телепортируемые статуей Вергадайна в зоне 23 или телепортационной ловушкой в этом зале, лежат невредимыми на дне ямы.

Телепортирующая Ловушка

Ловушка заполняет собой весь альков. Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-12	Ловушка телепортирует в зону 26
13-20	Ловушка телепортирует в зону 36а

Дополнительный Эффект: Кража Магических Предметов. Когда существо телепортируется сюда из другой телепортирующей ловушки, все магические предметы, находящиеся в его распоряжении, телепортируются на дно находящейся в этом зале ямы.

32. ПЕРЕКРЕСТОК

На западной стене на языке Дварфов нацарапано слово "ДОБЫЧА", стрелка под ним указывает на юго-западный коридор.

33. ВЫСТРЕЛЫ В ТЕМНОТЕ

В помещении ничего нет, кроме пары заряженных деревянных баллист, нацеленных прямо на двери. Когда любая из дверей открывается, магия заставляет стоящую напротив двери баллисту выстрелить, выбрав в качестве цели идущее первым существо. Каждая баллиста имеет бонус +6 к попаданию и наносит при попадании 16 (3к10) колющего урона.

Баллисты надежно прикреплены болтами к полу, и каждая из них заряжена одним снарядом.

34. КРАЙ ПРОПАСТИ

Коридор резко обрывается на краю освещаемой лавой пропасти. Если персонажи будут здесь сильно шуметь, то это привлечёт внимание Адского Черепа в зоне 39c, и пролетев над пропастью, он атакует.

35. ТОРЧАЩАЯ КОСА

Пропасть. Южная часть помещения обрушилась в заполненную лавой пропасть (см. зона 40). В комнате душно и жарко.

Двери. В северной части ничего нет, кроме двух дверей. Дверь в северной стене круглая и сделана из адамантина (см. зона 39c).

Труп. Между северной и южной частью помещения в том месте, где комната наиболее узка, в ловушку с косой попала дварфийка, ее мертвое тело зажато между лезвиями ловушки и западной стеной. Чуть южнее ловушки-косы Халастер разместил телепортирующую ловушку (см. "Телепортирующие ловушки").

Ловушка-Коса

Если потревожить труп, то лезвия косы лопаются от повышенного давления на спрятанные в стенах шестерни и разлетаются мелкими осколками по помещению. Любое существо в пределах 5 футов от сломавшейся ловушки должно преуспеть в спасброске Сл 14 Ловкости или будет поражено летящими осколками от лезвий получая 9 (2к8) рубящего урона. Персонаж, хорошо владеющий инструментами воров, может использовать их, чтобы попытаться ослабить давление и сделать ловушку безвредной с успешной проверкой Сл 20 Ловкости. При этом, если проверка провалится на 5 или более единиц, ловушка разлетается, как и описано выше.

Сокровище. Дварфийка была авантюристкой по имени Кселба Избегающая Свет. Она всё ещё сжимает в руке короткий меч и одета в рваный и окровавленный проклепанный кожаный доспех. В рюкзаке набор исследователя подземелий (без рационов), столовый набор, шахтерская кирка и безделушка определяемая броском по таблице Безделушки в гл 5 *Книги Игрока*). К поясу привязан кожаный мешочек со *статуэткой чудесной силы* (ониксовая собака) *(figurine of wondrous power* (onyx dog)).

Телепортирующая Ловушка

Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-8	Ловушка телепортирует в зону 6
9-14	Ловушка телепортирует в зону 10
15-20	Ловушка телепортирует в зону 24a

36. РАЗГРАБЛЕННЫЕ ХРАНИЛИЩА

Эти дварфийские хранилища было давным-давно разграблены. Все ведущие в них тяжелые железные двери искорежены и местами вырваны из своих косяков, и их невозможно закрыть.

36a. Телепортирующая Ловушка

Существо, телепортируемое ловушкой, оказывается в месте, определяемым броском к20 и сверяясь со следующей таблицей:

к20	Пункт Назначения
1-8	Ловушка телепортирует в зону 1
9-20	Ловушка телепортирует в зону 8

36b. Хранилище с Золотыми Жилами

Сделанная из свинца дверь, защищавшая от проникновения в хранилище, разорвана с такой силой, что согнулась и висит на одной петле.

Хранилище разграблено давным-давно. Стены высотой в 10 футов выложены из каменных кирпичей с золотыми прожилками. Несколько кирпичей отвалились, открывая за собой тонкие листы из свинца предназначенные для предотвращения сканирования хранилища магическим образом.

36c. Обсидиановое Хранилище

Сделанная из свинца дверь, защищавшая от проникновения в хранилище, прогнута внутрь в нижней своей части, создавая треугольную дыру высотой в 3 фута, через которую могут пролезть существа Среднего и меньше размера.

Как и в зоне 36b, хранилище разграблено давным-давно. Стены высотой в 10 футов выложены обсидиановыми кирпичами, за ними находятся тонкие листы из свинца предназначенные для предотвращения сканирования хранилища магическим образом.

36d. Хранилище Обрушившихся Камней

Дверь. Сделанная из свинца дверь, защищавшая от проникновения в хранилище, сорвана с петель и валяется на полу.
Пропасть. Юго-западный угол помещения обвалился, открывая вид на заполненную лавой пропасть (см. зона 40).

Дети лавы из зоны 40b любят залезать сюда и затем прыгать с края в лаву внизу. Если персонажи ещё не встречались с детьми лавы, они могут столкнуться здесь с одним или несколькими их представителями.

37. БЕЗОБИДНАЯ СТАТУЯ ХАЛАСТЕРА

В пещере иззубренный потолок высотою до 20 футов. Полы гладкие и ровные, за исключением наклонного туннеля, спускающегося на уровень 16.

В центре пещеры статуя Халастера в натуральную величину с лишенными век глазами на его развевающемся одеянии. Статуя - объект Среднего размера с КД 17, 45 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Персонаж может опрокинуть статую с помощью успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика).

38. ОРДА ЗОМБИ

Зомби. Зловоние смерти наполняет 20-футовую высотой пещеру, в которой находятся сорок зомби в различных стадиях разложения. Они бесцельно слоняются туда-сюда под её сводами.
Выгребная яма. У восточной стены яма глубиной в 70 футов.

Зомби - это останки гуманоидов, убитых Адским Черепом и оживленных его Конусом Отрицательной Энергии. Среди них некоторое количество человек и дварфов, а также несколько эльфов, дроу, тифлингов, квагготов, дуэргаров, хобгоблинов, троглодитов и гитиянки. Пока Адский Череп не призовет их, зомби остаются здесь и нападут на незваных гостей сразу же как только заметят. Вы можете ускорить бой, разделив зомби на отряды по десять существ или меньше и используя правило Управления Толпой в гл. 8 *Руководства Мастера*.

39. УБЕЖИЩЕ АДСКОГО ЧЕРЕПА

Добравшиеся до этой области авантюристы, при её исследовании обречены столкнуться с тираном смерти - Адским Черепом, если этого не произошло ранее. Адского Черепа нельзя застать в его логове врасплох.

39a. Подвешенная Статуя Бехолдера

С расположенного на высоте 30 футов куполообразного потолка на трёх железных цепях свисает 6-футовая в диаметре резная каменная скульптура бехолдера. Адский Череп тщательно вырезал статую используя свой Луч Расщепления, но сразу же заметно что грубо сделанная скульптура явно работа бездарного любителя. У каждой цепи КД 19, 25 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Обрыв всех трех цепей приведёт к падению статуи на пол и её разбитию.

39b. Секретный Туннель

За двумя потайными дверями начинается пыльный коридор заодно приводящий и к адамантиновым дверям в логово Адского Черепа (см. зона 39c) с севера. Когда тиран смерти пользуется секретным туннелем для открытия и закрытия дверей он использует свой Телекинетический Луч.

39c. Тиран Смерти

Все ведущие в эту зону двери, представляют собой адамантиновые диски толщиной в 1 фут и диаметром 7 футов, отлитые в форме концентрических колец из костей с ухмыляющимся человеческим черепом в центре. В носовой полости у черепа находится адамантиновая замочная скважина. Когда один из костяных ключей Халастера (см. зоны 19 и 30b) вставляется в замок и поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке, четыре затворных секции убираются в окружающие стены, и дверь открывается внутрь на своих адамантиновых петлях. Дверь остается открытой до тех пор, пока ее не закроют, ключ можно вынуть в любое время. Без соответствующего ключа для открывания двери требуется четыре применения заклинания *открывание [knock]* по одному на каждую из секций. В остальных случаях двери неуязвимы.

На внутренней стороне двери замочной скважины нет. Вместо этого в центре каждой двери расположено адамантиновое колесико и при повороте его против часовой стрелки затворы встают на своё место. Колесо можно также использовать как дверную ручку для открывания тяжелой двери изнутри. Когда Адский Череп покидает своё логово через дверь, он использует Телекинетический Луч для поворота колеса и оставляет дверь открытой до своего возвращения.

Адский Череп. Если только он не был побежден в каком-либо другом месте уровня, тиран смерти парит в 30 футах над выложенным каменными плитами полом этого 40-футового в высоту зала. Адский Череп сразу же стремится уничтожить незваных гостей и оживить впоследствии их трупы, превратив их в зомби-рабов. Он призывает зомби из зоны 38 (если они не были уничтожены) и приказывает им атаковать всех явившихся сюда злоумышленников.

В том случае если персонажи не заставили заткнуться бестелесный голос комментатора их действий (см. "Репортаж Халастера с Места Событий"), он становится все более возбужденным по мере того, как разворачивается битва с тираном смерти. Если персонажи победят Адского Черепа, голос заходится криком: "Как это могло случиться?! Просто невероятно! Это станет величайшим поражением в истории Подгорья!", после чего замолкает на все оставшееся время, проведенное на уровне персонажами.

40. ПРОПАСТЬ АДСКОГО ЧЕРЕПА

Используя свой Луч Расщепления тиран смерти создал эту огромную пропасть, в которую Халастер добавил свои собственные штрихи, заполнив ее лавой и устранив возможность полётов над ней при помощи магии.

Эффекты от заклинаний и магических предметов позволяющие существам летать, подавляются в пределах пропасти. Любой персонаж, попадающий в область пропасти под эффектом заклинания *полёт [fly]* или подобной магии, падает вниз в лаву. Замедляющие падение заклинания (например, *падение перышком [feather fall]*), функционируют нормально.

Проводящие 1 час и более в пропасти или в любой из открытых в неё зон персонажи, подвержены воздействию чрезвычайной жары (как описано в гл. 5 *Руководства Мастера*). Пропасть ярко подсвечивается текущей по дну глубиной в 20 футов лавой. Существо, Попавшее во время своего хода в лаву существо или начинающее в ней свой ход, получает 55 (10к10) огненного урона.

Поверхность лавового потока находится на 30 футов ниже уровня пола Полосы Препятствий. Стены между ними наклонены и имеют множество опор для рук и ног. Восхождение по ним требует успешной проверки Сл 10 Силы (Атлетика); при неудаче проверки на 5 и более единиц, существо соскальзывает вниз и падает в лаву.

40a. Магмовые Мефиты

В небольшом бассейне лавы отдыхают четыре **магмовых мефита**. Если персонажи ведут переговоры с мефитами на языке, который они понимают, мефиты попытаются заманить персонажей в зону 39c, надеясь, что они либо убьют Адского Черепа, либо умрут. Мефиты ненавидят тирана смерти и заботятся только о своем собственном благополучии.

40b. Бассейн Детей Лавы

Здесь плавают и резвятся восемь **детей лавы** (см. приложение A). Они также залезают в зону 36d и прыгают оттуда с края вниз в лаву с вершины 30-футового уступа.

40c. Телепортирующая Ловушка в Месте Прибытия

Когда существо телепортируется сюда из другой телепортирующей ловушки, оно появляется в 30 футах над лавой и сразу же падает в неё, если только у него нет какого-либо способа остановить падение. (Помните, что позволяющие существам летать эффекты от заклинаний и магических предметов в пределах пропасти подавляются.)

В отличие от других телепортирующих ловушек на Полосе Препятствий, расположенная здесь ловушка не телепортирует существ в другие места и действует только как точка прибытия.

40d. Бассейн Магмовых Мефитов

Шесть **детей лавы** (см. приложение A) и семь **магмовых мефитов** резвятся в этом бассейне лавы и присматривают за зонами 18 и 21. Если в них будут замечены незваные гости, мефиты подбивают детей лавы вскарабкаться наверх по стенам и напасть на вновь прибывших, сами же они используют свое дыхательное оружие и предпочитают держать дистанцию.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Действия местных эффектов логова Адского Черепа заканчиваются с уничтожением тирана смерти и Халастер не спешит после этого найти ему замену. В конце концов он решит пленить нескольких бехолдеров, освободить их на Полосе Препятствий и заставить их соперничать между собой за контроль над уровнем, пока не останется только один. Халастер планирует помочь победителю превратиться в нового тирана смерти.

Большинство оставшихся в живых обитателей Полосы Препятствий не собираются покидать ее в ближайшее время, лишь гитцераи остаются здесь только до тех пор, пока не воссоединятся со своим пропавшим товарищем для подстраховки в деле уничтожения колонии иллитидов на уровне 17.

Совсем недавно ГИТИЯНКИ основали в КРИСТАЛЬНОМ ЛАБИРИНТЕ форпост своей межпланарной империи. Здесь находятся врата в Звездную Пристань, пустотелый астероид на орбите планеты Торил (один из многих в скоплении астероидов, известных как Слезы Селуны). Расположенные на этом уровне Кристальный Лабиринт и Звездная Пристань рассчитаны для четверых персонажей 14-го уровня, и побеждая здесь монстров, они должны накопить достаточно опыта, чтобы оказаться на полпути к 15 уровню.

Прежде чем начать игру на этом уровне Подгорья, просмотрите запись "Гиты" в *Бестиарии*, в которой содержится информация для эффективного отыгрыша гитиянками. Дополнительную информацию об обществе гитиянок можно найти в *Томе Морденкайнена о Врагах*, хотя она и не требуется для прохождения Кристального Лабиринта.

ЧТО ТУТ?

Выслеживая остатки колонии иллитидов, гитиянки добрались до Подгорья, захватили этот уровень и превратили некогда кристаллический лабиринт в крепость. Отсюда они начинают атаки на иллитидов с уровня 17. Гитиянки также основали в Звездной Пристани приют, предназначенный для воспитания и обучения молодых воинов. Поскольку находясь на Астральном Плане они не стареют, гитиянки вынуждены отправлять свое потомство на Материальные Планы для их взросления. Не зная общепринятого названия астероида, гитиянки называют Звездную Пристань Приютом К'лиир.

Кристальный Лабиринт - Первоисточник

Приключение *Подгорье: Звездная Пристань (Undermountain: Stardock)* было написано Стивеном Э. Шендом и опубликовано в 1997 году. Оно являлось третьей частью из трех модулей в короткой серии приключений "Dungeon Crawl", разработанной для D&D второй редакции.

Глубоководье: Подземелье Безумного Мага представляет альтернативную версию Кристального Лабиринта и Звездной Пристани переработанную для D&D пятой редакции. Если вы пожелаете расширить этот уровень Подгорья, то оригинальное приключение будет прекрасным источником для вашего вдохновения.

ГИТИЯНКИ

У воинственных гитиянок, обитающих в Кристальном Лабиринте и на Звездной Пристани, три главные цели: защищать приют, обучить молодых воинов-гитиянок и уничтожить колонию иллитидов в Глубокоморье (уровень 17).

Рыцари и Язык Драконов

Встречающиеся в Кристальном Лабиринте и Звездной Пристани рыцари-гитиянки, говорят в дополнение к своему родному языку Гитов и на языке Драконов: для улучшенного общения с их верховыми животными - красными драконами.

Лидеры Гитиянок

Гитиянок возглавляет жесткая по отношению к своим курсантам и солдатам рыцарь Алхайя. Получив недавно в свои руки *Справочник Полезных Упражнений (manual of gainful exercise)* и *Том Чистых Мыслей (tome of clear thought)*, Алхайя пообещала наградить ими своего самого отличившегося солдата. На самом деле она сама планирует прочесть обе книги, но использует их как обещание награды, чтобы обманом повысить в своих войсках боевое рвение. Урлон, заместитель Алхайи, устал от её заговоров и злоупотреблений.

Кристаллические Големы

Встречающиеся по всему Кристальному Лабиринту големы из кристаллов, выглядят как 10-футовые высотой воители-гитиянки. Они понимают язык Гитов, но не могут на нём говорить и атакуют любое не похожее на гитиянок или красных драконов существо. Каждый кристаллический голем - это каменный голем со следующими дополнительными особенностями:

Освещение. **Голем волшебным образом излучает яркий свет в радиусе 30 футов от себя и тусклый свет еще на 30 футов. При уничтожении голема свет гаснет.**

Интенсивность света. **Любое начинающее свой ход в пределах 10 футов от излучающего свет голема и видящее его существо, должно преуспеть в спасброске Сл 17 Мудрости или будет ослеплено до начала своего следующего хода.**

Для избежания спасброска в начале своего хода существо может отвернуться, но если оно это делает, то не сможет видеть голема до начала его следующего хода, когда сможет снова на него посмотреть. Если существо посмотрит на голема за это время, оно должно немедленно сделать спасбросок.

КРАСНЫЕ ДРАКОНЫ

Аштиррантора, взрослый красный дракон, мать обитающих в Кристальном Лабиринте шести молодых красных драконов и защищающих Приют К'лиир. Имена выводка Аштиррантоpы - Ашрантакса, Блазутранк, Инфернексус, Метеоранзим, Смокканта и Золчарркса.

Аштиррантора

Звездная Пристань не считается логовом Аштиррантоpы, но тем не менее предоставляет дракону черту Врожденного Колдовства:

Врождённое колдовство. Способность Аштиррантоpы к врожденному колдовству основана на Харизме. У неё подготовлены следующие заклинания, без использования материальных компонентов:

1/день каждое: *сигнал тревоги [alarm]*, *обнаружение магии [detect magic]*, *газообразная форма [gaseous form]*, *туманный шаг [misty step]*, *создание прохода [passwall]*, *see невидимость [see invisibility]*

Аштиррантора проводит большую часть своего времени на внешней поверхности астероида, рыская среди обломков межпланетных кораблей, давным-давно потерпевших крушение у Звездной Пристани. Когда в Приюте К'лиир начнется битва, существует 10% вероятность, что она услышит производимый при этом шум и немедленно отправится узнать что происходит, присоединяясь к сражению и используя заклинания *газообразная форма [gaseous form], туманный шаг [misty step], создание прохода [passwall]* для проникновения в труднодоступные места. Особо внимательно Аштиррантора присматривает за зонами 12f, 13 и 16a с внешней стороны астероида. Если она заметит здесь незваных гостей, то сразу же их атакует.

КРИСТАЛЛИЧЕСКОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 16. По мере спуска с уровня 15 или подъёма с уровня 17, грубо обработанные каменные стены, пол и потолок постепенно уступают место жилам из светящегося кристалла, пока все поверхности не станут выполненными из него. В некоторых областях гитиянки для увеличения пространства разрушили кристальные стены.

Если не указано иначе, в кристаллическом подземелье следующие уникальные особенности:

- Подземелье везде ярко освещено. Кристальные стены, потолки и пол излучают волшебный свет, меняющий свой цвет каждые 10 минут, смещаясь по всем оттенкам спектра радуги.
- Двери выполнены в виде цельных плит из непрозрачного белого кристалла, похожего по весу и плотности на камень.

1. ЗАЛ ВХОДА

Тут несёт стражу кристаллический голем (см. "Кристаллические Големы"). Он нападает на любое, не сопровождаемое гитиянки или красным драконом, существо. Если здесь начнётся бой, воители-гитиянки из зоны 2a придут узнать, что происходит.

2. ЗАПАДНАЯ ПЕЩЕРА

Гитиянки разрушили несколько стен, чтобы увеличить пространство пещеры, и пока большая часть обломков еще не убрана.

2a. Пост Илмей

Кристаллический сталактит. Над заполненной серебристым туманом ямой висит кристальный сталактит длиной в 10 футов. Внутри сталактита заключена Илмей, женщина, **гитиянки гиш** (см. приложение A; см. "Кристаллические сталактиты").

Стража. Вокруг ямы четверо **воителей-гитиянок** (двое мужчин и две женщины) сражаются друг с другом, чтобы скоротать время.

Только что закончившие обучение в Приюте К'лиир молодые воители-гитиянки враждебно относятся к незваным гостям. Если двое из них будут убиты, остальные отступают в зону 3b или прыгают в яму.

Упавшие в яму существа, немедленно переносятся на Астральный План (см. гл. 2 *Руководства Мастера* для получения дополнительной информации).

2b. Гравюры с Драконами

На стенах выгравированы изображения закованных в доспехи рыцарей-гитиянок верхом на красных драконах.

2c. Головы Иллитидов

По восточной и западной стене частично разрушенной области закреплены двенадцать отрубленных голов иллитидов. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии некромантии вокруг каждой из голов, представляющих собой Крошечного размера объекты с КД 5, 3 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Уменьшение очков прочности головы до 0 приводит к её разрушению. Всякий раз, когда это происходит, все оставшиеся в области неуничтоженные головы иллитидов, испускают телепатический вой и каждое существо в пещере получает 1к6 психического урона за каждую из взвывающих голов (максимум 11к6).

Кристаллические Сталактиты

Четверо гитиянок гиш (см. Приложение A) заключены внутри прозрачных кристаллических сталактитов в зонах 2, 3 и 6. Находясь в плену их стен, гитиянки осознают окружающее, но не нуждаются в воздухе, пище или воде. Пока кристалл не будет разрушен, они не могут стать мишенью для атак или подвергнуться воздействию магии. Так как они находится в удерживаемом состоянии, то не могут использовать черту Боевая Магия и атаковать длинным мечом. Однако для накладывания заклинаний кристалл не создаёт им никаких помех.

Каждый кристаллический сталактит - это Большого размера неодушевленный объект с КД 15, 80 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Когда очки прочности сталактита уменьшается до 0, он разбивается вдребезги, освобождая заключенного внутри гитиянки, который больше уже не удерживается и падает в яму с серебристым туманом, переносясь им на Астральный План.

3. ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЕЩЕРА

В кристаллических сталактитах пещеры заключены гитиянки близнецы Арбез и Сурлок.

3a. Пост Арбеза

Любое произошедшее здесь волнение заинтересует существ из зоны 3b, которые придут узнать, что происходит. В пещере находится следующее:

Кристаллический сталактит. Над заполненной серебристым туманом ямой висит кристальный сталактит длиной в 10 футов. Внутри сталактита заключен Арбез, мужчина, **гитиянки гиш** (см. приложение A; см. "Кристаллические сталактиты").

Манекены из соломы. К северу от ямы видно пять отдельно стоящих соломенных манекенов, напоминающих своими грубыми формами иллитидов (отмечено X на карте 16).

Упавшие в яму существа, немедленно переносятся на Астральный План (см. гл. 2 *Руководства Мастера* для получения дополнительной информации).

Воители гитиянок используют соломенные манекены в качестве мишеней при приближенных к бою тренировках. Каждый манекен - это Среднего размера объект с КД 10, 10 очками прочности, невосприимчивостью к яду и психическому урону, а также уязвимостью к огненному урону.

3b. Пост Сурлока

Кристаллический сталактит. Над заполненной серебристым туманом ямой висит кристальный сталактит длиной в 10 футов. Внутри сталактита заключен Сурлок, мужчина, **гитиянки гиш** (см. приложение А; см. "Кристаллические сталактиты").

Рыцарь и дракон. У восточного края ямы верхом на **молодом красном драконе**-самке Ашрантаксе, восседает **рыцарь гитиянки**, женщина по имени Десларр.

Если их не предупреждают о появлении персонажей, Десларр и её дракон спорят на языке Драконов о том, сколько пожирателей разума им нужно убить, чтобы доказать, что они достойны "Магических книг Алхайи". Они будут сражаться до смерти.

Упавшие в яму существа, немедленно переносятся на Астральный План (см. гл. 2 *Руководства Мастера* для получения дополнительной информации).

Сокровище. У Десларр с собой *звездный стержень* (см. "Звездные стержни"). Ее латы украшены вставленными восемью черными яшмами (50 зм каждая) и восемью янтарями (100 зм каждый).

Звездные Стержни

Звездный стержень - это черный кристаллический стержень длиной в 1 фут, необходимый для открытия магических врат в зоне 11 и аналогичных врат в зоне 12a. Звездный стержень весит 1 фунт, являясь целью заклинания *обнаружение магии [detect magic]* излучает ауру школы магии вызова и не имеет больше никаких других магических свойств.

4. КАЗАРМА

Вдоль стен установлены десять кроватей в бледно-белых кристаллических каркасах. В любой момент времени здесь отдыхают десять **воителей гитиянок**. Если они не были предупреждены, то когда персонажи появляются здесь, гитиянки спят. Они враждебно относятся к незваным гостям и сражаются до самой смерти.

5. ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА

Кристаллические двери с обеих сторон заперты при помощи магии, но они открываются автоматически для любого существа со *звездным стержнем* (см. "Звездные стержни"). На дверях нет замков, которые можно было бы взломать, но заклинание *открывание [knock]* и подобная магия также откроет двери.

Наложенные на камеру магические обереги не позволяют никакому существу телепортироваться в нее или из нее.

Маркуокс

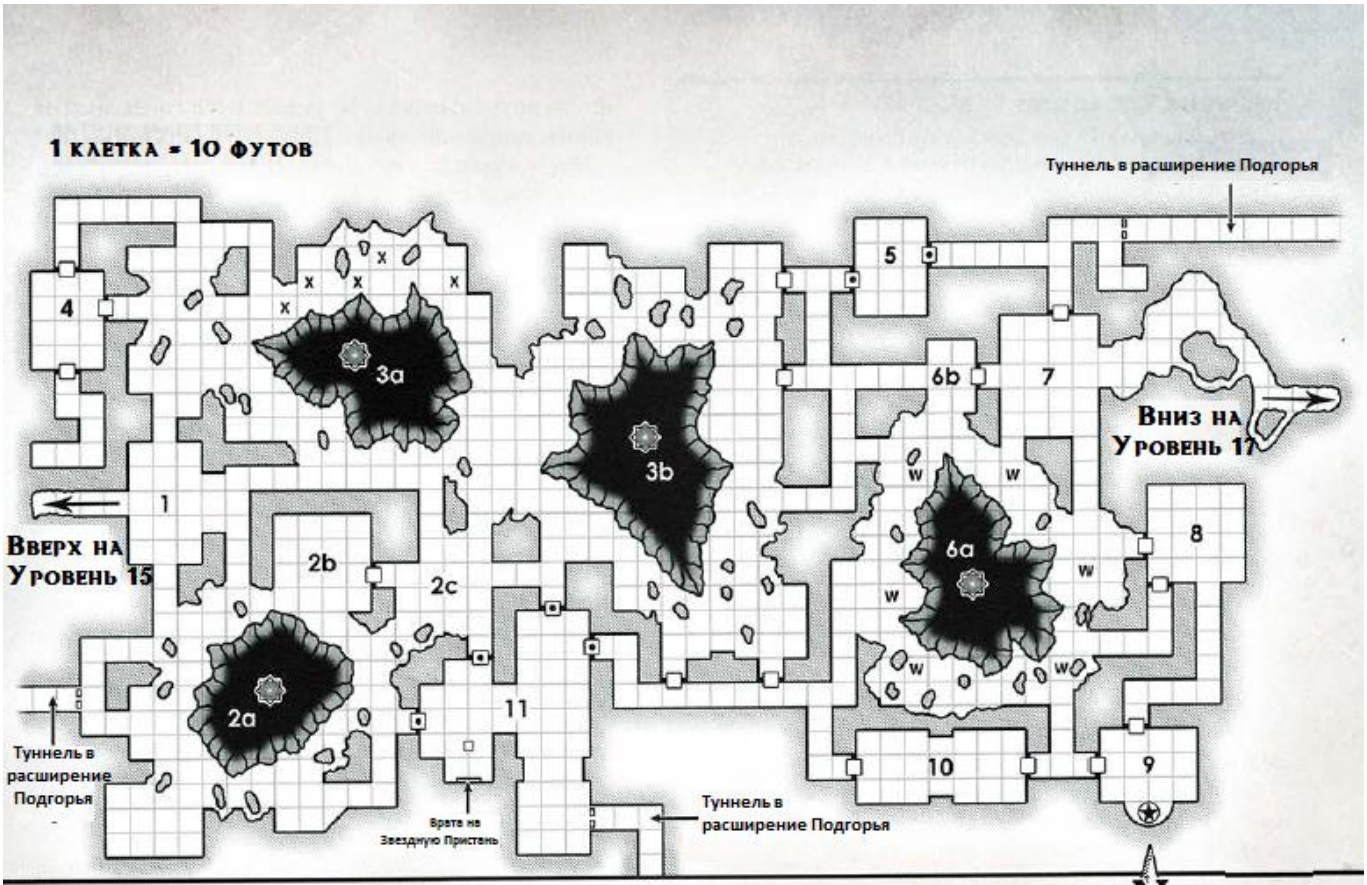
Иллитид Маркуокс используя заклинание *левитация [levitate]*, парит в центре пустой тюремной камеры. Его взяли в плен, когда он пытался найти на уровне своих компаньонов, Тельзакта и Елюта (см. зона 29c).

Маркуокс не знает, почему гитиянки держат его живым, но он знает, что долго в их плену он не выживет. Если персонажи не атакуют его сразу, Маркуокс предлагает им сделку. За своё освобождение и помощь в деле спасения его компаньонов, Маркуокс гарантирует партии безопасный проход через уровень 17. Успешная проверка Сл 16 Мудрости (Проницательность) покажет, что пожиратель разума не имеет намерения выполнить свое обещание. Если с партией идут гитцераи зерты с 15-го уровня, то они отказываются помогать иллитиду, настаивая на его убийстве, и если персонажи примут предложение Маркуокса, гитцераи покидают партию и возвращаются на уровень 15.

Маркуокс знает о Звездной Пристани, но никогда на астероиде не бывал. Он также знает, что врата в Звездную Пристань расположены в зоне 11, и что для их активации необходим стержень из черного кристалла. В том случае, когда персонажи не имеют ничего против, Маркуокс следует за ними в Звездную Пристань, сражаясь на их стороне до тех пор, пока не воссоединится со своими сородичами. В этот момент пожиратели разума либо поворачиваются против партии (если персонажи покажутся им слабыми), либо заманивают персонажей в колонию иллитидов на уровне 17, где Экстремитон (улитарид, лидер колонии) сам решит, что с ними делать.

6. ВОСТОЧНАЯ ПЕЩЕРА

Гитиянки разрушили несколько стен, чтобы увеличить пространство пещеры, и пока большая часть обломков еще не убрана.



Карта 16: Кристальный Лабиринт

6a. Пост Миррки

Кристаллический сталактит. Над заполненной серебристым туманом ямой висит кристальный сталактит длиной в 10 футов. Внутри сталактита заключена Миррк, женщина, **гитиянки гиш** (см. приложение А; см. "Кристаллические сталактиты").

Стража. Если они не были привлечены в какие-либо другие области, шесть **воителей гитиянок** (три женщины и трое мужчин) несут стражу у края ямы в отмеченных литерой W на карте 16 местах.

Воители общаются между собой на языке Гитов о своей неприязни к Алхайе и уважении к Урлону. Они враждебно относятся к незваным гостям и сражаются до тех пор, пока трое или более из них не будут убиты, после чего оставшиеся отступают в зону 7 или прыгают в яму.

Упавшие в яму существа, немедленно переносятся на Астральный План (см. гл. 2 *Руководства Мастера* для получения дополнительной информации).

6b. Пещера Наблюдения

Северная стена гудит и светится пурпуром. Наложенное на неё заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет исходящую от стены ауру магии прорицания. Любое касающееся в течении 1 минуты стены существо, может наложить заклинание *наблюдение [scrying]*, нацеленное на улитарида с уровня 17, используя в качестве фокусировки стену. Осматривающий стену персонаж с помощью успешной проверки Сл 14 Интеллекта (Магия) убедится, что это устройство для наблюдения и поймёт как оно работает.

7. АНТИИЛЛИТИДНАЯ ОБОРОНА

Два кристаллических голема (см. "Кристаллические Големы") охраняют помещение. Они нападают на любое входящее в эту область существо без сопровождения гитиянки, кристаллического голема или красного дракона. Если в помещении начинается бой, воители гитиянки из зоны 6а придут узнать, что здесь происходит.

Постоянно действующая наложенная на комнату магия дает любому находящемуся здесь существу преимущество при спасбросках против очарования, а также приводит к автоматическому провалу заклинаний *левитация [levitate]* и *обнаружение мыслей [detect thoughts]*.

8. КАЗАРМА ОФИЦЕРОВ

Вдоль стен четыре кровати в бледно-белых кристаллических каркасах. Мужчины, **гитиянки-рыцарь** Эшант и **гитиянки гиш** (см. приложение А) Теру стоят посреди комнаты и спорят друг с другом. Приближающиеся к области персонажи, о которых не знают гитиянки, услышат, как двое спорят на языке Гитов о том, кто из них достойнее "Волшебных книг Алхайи". Дискуссия хоть и яростная, но не закончится дракой. Если персонажи не будут вмешиваться, гиш в конце концов уступает в споре и уходит в зону 9, чтобы охладить свой пыл. Эшант и Теру нападают на незваных гостей, как только их заметят.

Сокровище. У Эшанта и Теру с собой по одному *звездному стержню* (см. "Звездные стержни").

Латы Эшанта украшены шестью черными яшмами (50 зм каждая) и шестью красными шпинелями (100 зм каждая). У Эшанта также с собой *зелье большего исцеления (potion of greater healing)* в хрустальном флаконе, висящем на тонкой платиновой цепочке (25 зм) вокруг его шеи.

9. ТРОФЕЙНАЯ

Чучело улитарида. В нише высотой в 15 футов вдоль южной стены комнаты установлено 10-футовое чучело улитарида (см. приложение А) .

Головы пожирателей разума. Стены украшают прикрепленные к ним пятнадцать голов иллитидов.

10. ЛАБОРАТОРИЯ ГОЛЕМОВ

Урлон. Мужчина, **гитиянки гиш** (см. приложение А) Урлон, используя набор инструментов каменщика, вырезает голову наполовину законченного кристаллического голема, лежащего в западной части комнаты на столе длиной в 10 футов, шириной 5 футов и высотой 4 фута.

Голем. В восточной части помещения, окруженный полками с книгами, компонентами заклинаний, обломками кристаллов и черепами иллитидов стоит на страже кристаллический голем (см. "Кристаллические Големы").

Голем не атакует, если только Урлон не приказывает ему это сделать, или если персонажи атакуют его или Урлона первыми.

Урлон нападает на персонажей только если у него нет другого выбора. Он считает, что его начальник, Алхайя, является тираном, непригодным для командования, и попытается использовать персонажей для её устранения. Это произойдёт даже в том случае, когда персонажей сопровождают гитцераи с 15-го уровня; в отличие от большинства гитиянок, Урлон симпатизирует гитцераям и не относится к ним с полным презрением.

Если персонажи готовы его выслушать, Урлон сообщит им в общих чертах, что у Алхайи есть две магических книги, предназначенные для повышения силы и интеллекта, и она хранит их в сундуке в своих покоях на Приюте К'лиир. В том случае если персонажи согласятся убить Алхайю, Урлон открывает для них врата в зоне 11. Однако Урлон не будет их сопровождать, поскольку это наверняка поставит под угрозу его способность принять командование, как только Алхайя будет мертва. Ему все равно, оставят ли себе персонажи магические книги Алхайи или нет.

Чтобы заслужить доверие персонажей, Урлон ответит на любые их вопросы о текущем состоянии Кристального Лабиринта и астероида. В случае нападения на него, Урлон отступает к Звездной Пристани через врата в зоне 11, кристаллический голем прикрывает его отступление.

Сокровище. У Урлона с собой *звездный стержень* (см. "Звездные стержни"), набор инструментов каменщика и волшебная палочка из зеленого кристалла (его предмет для магической фокусировки).

Среди ничего не стоящих черепов, компонентов для заклинаний и осколков от кристаллов на полках находятся несколько интересных книг:

- На книжных полках из красного кристалла, вырезанных в виде красных драконов (250 зм за пару), стоит сборник из шести томов по планарной философии, написанный несколькими авторами под общим названием *Спектр Вероисповеданий Мультивселенной*, подробно расписывающий конфликтующие философии нескольких фракций с различных планов. Каждый том стоит по отдельности 250 зм, но полный комплект стоит 2500 зм.
- В стопке сложенных друг на дружке книг находятся три одинаковые книги заклинаний, предназначенных для гитиянки гиш. В каждой содержатся заклинания, которые обычно подготавливают Урлон и его коллеги-гиш (см. приложение А), а также *обнаружение магии [detect magic], изготовление [fabricate], ускорение [haste], удержание личности [hold person]* и *щит [shield]*.

11. ВРАТА ЗВЕЗДНОЙ ПРИСТАНИ

Ведущие сюда все кристаллические двери магически заперты, но они открываются автоматически для любого существа со *звездным стержнем* (см. "Звездные стержни"). На дверях нет замков, которые можно было бы взломать, но заклинание *открывание [knock]* и подобная магия также откроет двери.

В помещении находится следующее:

Голем. В самой южной части помещения стоит кристаллический голем (см. "Кристаллические Големы"). Он нападает на любое существо, не сопровождаемое гитиянки, кристаллическим големом или красным драконом.

Врата в Звездную Пристань. В западной части в южную стену встроена каменная арка, украшенная светящимися красными кристаллами.

Постамент. В 10 футах перед аркой на полу расположен высотой в 3 фута постамент из красного кристалла с небольшим отверстием наверху.

Вместе арка и постамент образуют врата телепортации. Отверстие, просверленное в верхней части постамента, имеет ширину 1 дюйм и глубину 6 дюймов. Когда в отверстие вставляется *звездный стержень* (см. "Звездные стержни"), твердая стена внутри арки исчезает на 1 минуту, заменяясь открытым дверным проемом в зону 12а. Волшебные врата остаются открытыми до тех пор, пока стержень находится на месте, и закрываются через 1 минуту после того, как стержень будет вынут из постамента. Пока врата открыты, находящиеся в помещении существа ясно видят происходящее в зоне 12а, и наоборот.

Постамент и арка неуязвимы, и встроенные в арку красные кристаллы нельзя удалить. Когда существо впервые пытается вытащить из арки кристалл, над постаментом появляется старшая руна, нацеленная на случайным образом выбранное существо в пределах 60 футов от неё, а затем исчезает (см. "Старшие Руны"). Определите старшую руну случайным образом, достав карту из колоды Старших Рун (см. приложение В).

ЗВЕЗДНАЯ ПРИСТАНЬ

Все описания локаций этой области привязаны к карте 16.

Вращающийся вокруг планеты Торил астероид, известный как Звездная Пристань, был первоначально обустроен драконами. Он один из сотен небесных тел образующих пояс астероидов, называемый Слезы Селуны. На протяжении многих веков иллитиды, маги-нежить и межпланетные пираты сражались и расширяли залы Звездной Пристани, но к тому времени, когда гитиянки и их союзники красные драконы добрались до него, астероид был давно всеми заброшен. Особенности астероида следующие:

- Ограничения, применяемые к магии в Подгорье, здесь не действуют, так как Звездная Пристань находится за пределами подземелья.
- Внутренние помещения ярко освещены постоянно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенными на осыпающиеся каменные настенные подсвечники.
- Сводчатые потолки туннелей находятся на высоте 20 футов, в помещениях потолки на высоте 25 футов и они плоские, если не указано иначе. Лестницы длиной в 30 футов высечены в цельном камне и поднимаются на 30 футов вверх. Стены и потолки обработаны грубо, полы гладкие.

- Астероид волшебным образом генерирует пригодный для дыхания воздух, заполняющий внутренние области Звездной Пристани и простирающийся на 120 футов от поверхности астероида. За пределами указанного диапазона начинается лишенная воздуха пустота, и существо может здесь выжить лишь в течение нескольких раундов, равных его модификатору Телосложения (минимум 1 раунд), после чего умрет.
- Температура внутри воздушной оболочки астероида составляет 70 градусов по Фаренгейту, если не указано иначе.
- Невидимая гравитационная плоскость прорезает астероид вдоль по его экватору, как показано при виде сбоку на астероид на карте 16. Существа и объекты внутри воздушной оболочки астероида притягиваются гравитацией к ней. Существа и предметы внутри астероида падают на пол, как и обычно.
- В Звездной Пристани и в окружающей его межпланетной пустоте нет основных привычных направлений (север, юг, восток или запад), и здесь не функционируют компасы.

Существа могут перемещаться в пространстве, используя магию, например заклинание *полет [fly]*, но крылья и другие немагические средства для передвижения бесполезны в пустоте из-за отсутствия трения.

12. ВЛАДЕНИЯ ДРАКОНОВ

Здесь обитают Аштиррантора и ее шестеро потомков. Магия поддерживает во всех помещениях зоны температуру на уровне 120 градусов по Фаренгейту, что является идеальным для драконьего комфорта. Проводящие здесь более 1 часа персонажи, будут страдать от воздействия чрезвычайной жары (см. гл. 5 *Руководства Мастера*).

12a. Арочные Врата

Потолок. Куполообразный потолок помещения находится на высоте 30 футов.

Чешуя. Полы усеяны чешуйками красных драконов.

Врата в Кристальный Лабиринт. В стену алькова встроена каменная арка, украшенная светящимися красными кристаллами.

Постамент. В 10 футах перед аркой на полу расположен высотой в 3 фута постамент из красного кристалла с небольшим отверстием наверху.

Вставив *звездный стержень* (см. "Звездные стержни") в отверстие постамента, вы создадите открытый дверной проем внутри арки, ведущий в зону 11. Постамент и арка идентичны тем, что находятся в зоне 11.

Любой осмотревший чешуйки персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Природа), понимает, что они принадлежали нескольким особям. Большинство из них были сброшены взрослым красным драконом, но некоторые отвалились от одного или нескольких молодых красных драконов.

12b. Храм Тиамат

Гобелены. На стенах висят два прекраснейших гобелена.

Резьба. В полу высечена стилизованная в виде диска гравюра диаметром в 15 футов изображающая Тиамат и пять ее цветных драконьих голов извергающих из пасти свое убийственное дыхание.

На одном из гобеленов Тиамат сражается с двенадцатью штормовыми великанами. На другом гобелене Тиамат сражается с бородатым окровавленным стариком в мантии волшебника с кружащимися вокруг его головы семью золотистыми канарейками. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж, узнает в старике Багамута, бога добрых драконов в человеческом облике, а в канарейках - превращенных в них его советников семерых золотых великих вирмов.

Сокровище. Стороны у обоих гобеленов по 20 футов, весят они по 25 фунтов и стоят каждый по 750 зм неповрежденным.

12c. Инкубатор-Обманка

Лавовый полог. По одной из стен поток лавы шириной в 30 футов стекает в бассейн глубиной 1 фут, длиной 30 футов и шириной 10 футов. За лавовым пологом расположена, ведущая в зону 12d потайная дверь. Персонажи не могут её открыть и пройти, не вступив при этом в контакт с потоком лавы.

Яйца. В лавовом бассейне лежат шесть драконьих яиц с красными крапинами.

Хотя лавовый полог и создан при помощи магии, но сам по себе он не является магическим. При первом контакте с лавой во время своего хода, или начиная в ней свой ход, существо получает 55 (10к10) огненного урона.

Каждое яйцо высотой в 4 фута, внутри полое и весит 500 фунтов. Внимательно исследующий яйца персонаж и преуспевший в проверке Сл 12 Интеллекта (Расследование) поймет, что это выполненная из полированного камня подделка.

12d. Драконий Инкубатор

Лавовый бассейн. Весь пол в помещении - это лавовый бассейн глубиной в 1 фут. Лава создана при помощи магии, но сама по себе не является магической. При первом контакте с лавой во время своего хода, или начиная в ней свой ход, существо получает 55 (10к10) огненного урона.

Яйцо. У закругленной стены в лаве покоится драконье яйцо с красными крапинами.

Яйцо красного дракона высотой в 4 фута и весит 250 фунтов. Для развития надлежащим образом, яйцу нужно находиться еще полгода в условиях чрезвычайной жары. При вылуплении из яйца появляется **красный дракон-вирмлинг**. Вирмлинг верен только самому себе. Если персонажи украдут яйцо, Аштиррантора и все остальные драконы ее выводка будут охотиться на персонажей, пока яйцо не будет возвращено на своё место.

12e. Клад-Иллюзия

Произведенный здесь громкий шум предупредит обитателей зон 12f и 13, и их нельзя будет застать врасплох.

Иллюзия. По полу, в 20-футовом квадрате, обозначенном на карте 16, высотой в 4 фута рассыпана куча монет, драгоценностей и предметов искусства. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет, что это лишь иллюзия и её можно развеять (Сл 16). Сокровище не имеет никакой плотности, и любое физическое взаимодействие с кучей также покажет, что это иллюзия.

Чешуя. Вокруг груды сокровищ пол усыпан сброшенной чешуей красных драконов.

Статуи. У одной из стен стоят две позолоченные статуи драконов неизвестного вида высотой в 20 футов.

Осмотревший чешуйки и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Природа) персонаж, поймет, что они принадлежали нескольким красным драконам. Большинство из них были сброшены взрослым красным драконом, но некоторые отвалились от одного или нескольких молодых красных драконов.

Древние статуи указывают на то, что основатели этих залов являлись драконами неизвестного вида. Статуи невозможно повредить, и с них нельзя снять позолоту.

12f. Клад Драконов

Когда персонажи приближаются к грубо высеченной в скальной породе пещере, они слышат бренчание на лютне (см. зона 13). В пещере находится следующее:

Клад. Помещение завалено огромной кучей монет и драгоценных камней, зарывшись в неё, спят два **молодых красных дракона**-самца Блазутранк и Метеоранзим.

Тоннель. Широкий и усыпанный сброшенными чешуйками красных драконов тоннель, ведёт на поверхность астероида, образуя в конце уступ с видом на планету Торил.

Блазутранк и Метеоранзим дремлют под грудой сокровищ. Тихо подкравшиеся персонажи и преуспевшие в проверке Сл 14 Мудрости (Восприятие), замечают сверкающую красную чешую драконов под сокровищами. Когда драконы узнают о злоумышленниках, они сражаются до тех пор, пока очки здоровья одного из них не уменьшатся до 60, после чего оба вылетают из астероида в поисках своей матери, Аштирранторы.

Сокровище. Клад состоит из 249,280 мм, 121,472 см, 11,302 эм, 6,025 зм, 200 пм, двух янтарей (100 зм каждый), четырех ветвей коралла (250 зм каждый), двух шпинелей (100 зм каждый), трех кровавиков (50 зм каждый), пяти гематитов (10 зм каждый), старой картины с дварфом-шахтёром (25 зм) и медвежьей маски из нефрита (250 зм).

13. КОМНАТА ДЖЕРАТА

Персонажи, услышав бренчание на лютне в зоне 12f, могут проследовать на звуки музыки в помещение содержащее следующее:

Джерат. Слепой из-за потери глаз **рыцарь-гитиянки** Джерат, без доспехов (КД 12) сидит в кресле и бренчит на лютне. Его двуручный меч прислонен к стене в пределах досягаемости.

Убранство. У стены напротив четырех окон-бойниц высотой в 2 фута и шириной 6 дюймов стоит роскошная кровать с деревянным каркасом. Заглянув в окна можно полюбоваться межзвездной пустотой.

Джерат потерял глаза в битве с улитаридом, чучело которого можно увидеть в зоне 9. Когда Аштиррантора была ещё вирмлингом, он спас её жизнь и после его ранения дракон заботится о своём спасителе. Знающие язык Гитов персонажи и преуспевшие в проверке Сл 12 Харизмы (Обман), могут убедить Джерата, что они гитиянки. Джерат поделится любой известной ему информацией с другими гитиянками, включая планировку помещений Звездной Пристани, недовольство молодого дракона Инфернексуса и бессердечие Алхайи.

Если Джерат решит, что персонажи не являются гитиянками, он попытается задержать их в помещении разговорами или песнями. Он знает, что Аштиррантора раз в 10 минут подлетает к окнам, чтобы проверить как у него дела. Когда она увидит или учует незваных гостей в присутствии Джерата, то немедленно влетит в зону 12f, проберется сюда и уничтожит их.

14. ОБИТЕЛЬ ИНФЕРНЕКСУСА

Самый недовольный из выводка Аштирранторы, **молодой красный дракон**-самец Инфернексус устроил здесь своё логово. Дракон спит напротив двери под четырьмя смотрящими в межзвездную пустоту окнами-бойницами высотой в 2 фута и шириной в 6 дюймов.

Инфернексус, младший из потомства Аштирранторы, недоволен своей жизнью на Звездной Пристани. Он очень хочет покинуть астероид и начать самостоятельную жизнь, но мать настаивает на том, чтобы он помогал гитиянкам. Поэтому большую часть времени он проводит здесь, где спит или мрачно смотрит в межзвездные глубины пространства.

Если персонажи не нападут на него сразу, Инфернексус предложит сделку. Он поможет им в достижении своих целей на астероиде, если они пообещают убить его мать и помочь ему устроить себе логово в Подгорье. Дракон крайне разборчив и не считает подходящим для логова ни один уровень, кроме Извилистых Пещер (уровень 4). Когда сделка будет заключена, Инфернексус становится верным спутником персонажей на 1к10 дней. Но если по истечению срока они не доставят дракона в Извилистые Пещеры, он их предаст.

Если персонажи сразу же атакуют Инфернексуса или отказываются от предложенной сделки, он сражается до тех пор, пока его очки здоровья не уменьшатся до 100 и менее. Затем он криком призывает свою мать, и она, услышав его зов, подлетает к окнам через 1к4 + 1 раунда.

15. ГИТИЯНКИ-КУРСАНТЫ

Молодое поколение гитиянок прибывает в эти соединенные между собой пещеры Приюта для воспитания, обучения и прохождения боевых воинских тренировок.

15a. Полигон

В том случае, если здесь персонажи станут источниками громкого шума, **рыцарь-гитиянки** из зоны 15b придёт сюда узнать, что происходит. В пещере следующие особенности:

Манекены из соломы. В центре помещения расставлены похожие на иллитидов соломенные манекены.

Оборудование. У одной из стен размещен сделанный из черной стали большой комплекс турников из шведских стенок, параллельных бревен и тому подобных приспособлений.

Надписи. Стены исписаны надписями на языке Гитов. (В них говорится о преступлениях, совершенных гитцераями и иллитидами против гитиянок.)

Соломенные манекены используются для отработки боевых приёмов на практике. Каждый из них является Среднего размера объектом с КД 10, 10 очками прочности, иммунитетом к яду и психическому урону, а также уязвимостью к урону огнем.

15b. Комната Наставника

Здесь живет **рыцарь-гитиянки**, мужчина, Каалтав. Если он не был поднят по тревоге, рыцарь спит на кровати с балдахином и просыпается от любого громкого шума. По объявленной тревоге рыцарь перемещается в зону 15a, чтобы не дать злоумышленникам причинить вред молодым гитиянкам в зоне 15c.

Сокровище. Латы Каалтава украшены шестью цирконами (50 зм каждый) и шестью фиолетовыми гранатами (100 зм каждый).

15c. Казармы Гитиянок

В помещении на маленьких кроватях с каменным каркасом спят двадцать молодых гитиянок (не-боевые НИП). Любое движение в казарме пробудит 1к6 из них, и увидев персонажей они поднимут криком тревогу. Рыцарь-гитиянки из зоны 15b, прибудет через 1 раунд после объявления тревоги проснувшимися. Пока рыцарь сражается с героями, молодые гитиянки бегают по приюту и продолжают кричать о помощи.

16. ДЕТСКАЯ

Вскоре после своего рождения маленьких гитиянки приносят в приют и в комнатах для детей они растут до тех пор, пока не станут достаточно взрослыми, чтобы можно было приступить к их обучению искусству войны.

16a. Спальная Зона

Дети. В кристальных колыбелях, расположенных в пять рядов по восемь штук, спят сорок младенцев-гитиянок (не-боевые НИП).

Окна-бойницы. Четыре узких окна длиной в 2 фута и шириной в 6 дюймов смотрят в межзвездную пустоту.

Передвигающее по помещению существо должно преуспеть в проверке Сл 10 Ловкости (Скрытность), чтобы не разбудить спящих младенцев. При неудаче в проверке, или если в области возникает какой-либо громкий шум,

младенцы-гитиянки просыпаются и начинают плакать. Оба рыцаря-гитиянки из зоны 16b быстро приходят на плач, чтобы узнать, что здесь происходит.

Для проверки области Аштиррантора подлетает к окнам раз в 10 минут. Если она заметит здесь незваных гостей, но младенцам-гитиянкам ничего не угрожает, она воздерживается от нападения, опасаясь причинить им вред. Как только нарушители перемещаются в другую область Звездной Пристани, дракон использует свою магию и свою скорость прокапывания для проникновения внутрь астероида и атакует их.

16b. Воспитатели

Два **рыцаря-гитиянки**, мужчина Ир'риго и женщина Критинайя, спят на деревянных кроватях у стен. Любой громкий шум разбудит рыцарей, и они будут драться насмерть против заявившихся незваных гостей.

Сокровище. Латы Ир'риго украшены шестью оранжевыми сердоликами (50 зм каждый) и шестью аметистами (100 зм каждый). Латы Критинайи украшены восемью ляпис-лазуритами (50 зм каждый) и двумя голубыми шпинелями (500 зм каждый).

17. БОЕВЫЕ МАГИ

В этой области Приюта К'лиир живут и тренируются гишы.

17a. Исследовательская Гишей

Обстановка. Шесть мягких кресел образуют круг вокруг жаровни с пурпурным пламенем в центре комнаты.

Гиш. Женщина, **гитиянки гиш** (см. приложение А) Вхеза сидит в одном из кресел и читает книгу.

Когда Вхеза заметит незваных гостей, она вместе с книгой убегает в зону 17b и готовится их здесь встретить.

Сокровище. Книга Вхезы написана на языке Гитов и называется *Восшествие Влааким*. Она повествует о восхождении Лич-Королевы Влаакит к власти в обществе гитиянки и подчеркивает, что ее абсолютное правление было бы невозможным, если бы она не владела искусством магии. В книге также обсуждается важность волшебства как инструмента гитиянок для победы над своими врагами и покорения мультивселенной. Её стоимость 50 зм.

17b. Комната Гишей

Кровати. Шесть кроватей в каркасах из белого металла стоят в ряд по центру комнаты с грубо-обработанными стенами.

Гиш. Две женщины **гитиянки гиш** (см. приложение А) Эвир и Хразнин сидят на кроватях и обсуждают тонкости магии. Каждая гиш использует кристальную сферу в качестве магического фокуса, и сражаются до смерти.

Окна-бойницы. Из четырех узких окон длиной в 2 фута и шириной в 6 дюймов открывается вид на звезды, планету Торил и периодически на впечатляющий восход солнца.

17c. Учебная Арена Магов

Опаленные останки выполненных в виде пожирателей разума соломенных манекенов, разбросаны по всей восьмиугольной комнате с грубо обработанными стенами. Следы подпалин от эффектов заклинаний покрывают стены, пол и потолок.

18. БИБЛИОТЕКА

Здесь, на полках, вырезанных в каменных стенах астероида, гитиянки устроили небольшую библиотеку для книг и карт. Полки тянутся от пола до 15-футового в высоту потолка каждого помещения области. Чтобы добраться до верхних полок большинство гитиянок используют заговор *волшебная рука [mage hand]*, но персонажи могут забраться к ним с успешной проверкой Сл 12 Силы (Атлетика).

18a. Коллекция Книг

Вдоль стен помещения и двух, поддерживающих потолок, колонн тянутся полки с книгами. Все находящиеся здесь книги написаны на языке Гитов и касаются истории сражений гитиянок с иллитидами и гитцераями (см. раздел "Гиты" в *Бестиарии*).

18b. Хранилище Карт

Идущие вдоль стен пещеры полки завалены длинными кожаными и костяными тубусами с картами планарных локаций и маленьких безымянных подземелий. Просматривающий в течение 1 часа карты персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование), обнаружит недавно обновленную карту Звездной Пристани, без пометок к расположенным в астероиде помещениям.

18c. Читальный Зал

Два стоящих в помещении с грубо обработанными стенами мягких кресла обращены к окнам-бойницам длиной в 2 фута и шириной 6 дюймов, за которыми видна пустота межзвездного пространства.

19. СКЛАДЫ

Здесь хранятся продукты питания, вода и другие припасы для обитателей приюта.

19a. Разгрузочный Док

Солдаты. Четверо **воителей-гитиянки** расставляют ящики и раскладывают припасы для кухни. Они атакуют в ответ на любую возникшую угрозу или подозрительную активность. Если двое гитиянок будут убиты, оставшиеся в живых отступят в зону 21.

Тара. В доке расставлено штабелями сорок ящиков с непортящейся пищей и сорок бочек с пресной водой.

Балки. Между двумя двойными дверями к полукруглой стене прислонены два толстенных деревянных бруса.

Каждый ящик для продовольствия весит 50 фунтов и длина его стороны равна 2 футам. Бочки с водой в высоту 4 фута и весят по 500 фунтов каждая. Истратив действие на проверку Сл 22 Силы, существо может попытаться толкнуть сложенные штабелями ящики или бочки. Успех при проверке запускает эффект домино и все штабеля падают. Каждое существо стоящее на полу дока в тот момент, когда разваливаются штабеля, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или получит 11 (2к10) дробящего урона и будет сбито с ног.

Брусы предназначены для запирания двойных дверей изнутри - защитная мера на тот случай, если астероид будет атакован межпланарными существами. Каждый брус длиной в 8 футов и весит 250 фунтов. После того как двойные двери будут заперты при помощи брусов, их открыть сможет только осадная машина или существо, обладающее чертой Осадный Монстр.

19b. Холодильник

Часть этой области простирается под зоной 18b, как указано на карте. Установленные здесь магические руны поддерживает температуру на уровне 10 градусов по Фаренгейту. Находящиеся в области более 1 часа персонажи, подвергаются эффектам чрезвычайного холода (см. гл. 5 *Руководства Мастера*).

Гитиянки хранят в холодильнике двенадцать сложенных в два ряда по шесть штук ящиков, наполненных свежими продуктами и мясом. Каждый ящик весит 50 фунтов и длина его стороны равна 2 футам.

Продовольствие поступает из далеких миров и незнакомо большинству жителей Торила. Некоторые ящики подписаны на языке Гитов и указывают на их диковинное содержимое, например стебли бесконечной лозы, редька с планеты Х'Ката, язычки аартука, ветчина из гигантских космических хомяков, сушеное мясо мортисс, маринованные пиявки-глушилки и стейки пуфферов*.

* (прим. переводчика: все упоминаемые существа взяты из Spelljammer Campaign Setting)

20. ДОК

На поверхности астероида из камня высечен причальный док, который несмотря на свой неисчислимый возраст, по-прежнему крепок и надежен. Поскольку док был построен вдоль гравитационной плоскости астероида, существа могут легко стоять как на его нижней стороне, так и на верхней. Однако нахождение на верхней или на нижней стороне дока вызывает легкую дезориентацию, несмотря на нависший над астероидом огромный силуэт планеты Торил.

Атмосфера вокруг причального дока ничем не отличается от атмосферы на поверхности астероида, а температура здесь составляет 70 градусов по Фаренгейту. Все эти условия исчезают, когда существо покидает воздушную оболочку астероида, где его ждет негостеприимный вакуум.

Аштиррантора Атакует!

Взрослый красный дракон Аштиррантора патрулирует внешнюю часть астероида, оставаясь внутри его воздушной оболочки. Если персонажи остаются на причальном доке более 10 минут или громко шумят, находясь в этой области, Аштиррантора замечает их и бросается на добычу.

Прибытие Кораблей

Здесь пришвартовываются межзвездные корабли доставляющие припасы для обителей Звездной Пристани. Пока искатели приключений находятся на астероиде, причальные доки пусты.

Если вы захотите расширить приключения персонажей до максимально возможной степени, то астральное судно гитиянок или оснащенный волшебным кормилом корабль (спелладжаммеры) могут причалить к доку, пока персонажи исследуют Звездную Пристань. Куда такой корабль отправится дальше, зависит только от вашей фантазии.

21. КАЗАРМЫ ВОИТЕЛЕЙ

Здесь живут и тренируются воители-гитиянки.

21a. Сторожевой Пост

В помещении дежурят мужчина **рыцарь гитиянки** Раажна и его скакун, **молодой красный дракон**-самка Смокканта. Они присматривают за коридорами, ведущими к казарме воителей и детской (зона 16). Если они не были предупреждены о приближении персонажей, то разговаривают друг с другом на языке Драконов, обсуждая, как лучше всего пытать новых пленников-иллитидов. Гитиянки и его дракон сражаются с незваными гостями до смерти.

Сокровище. Латы Раажны украшены шестью красными шпинелями (100 зм каждый) и двумя перидотами (500 зм каждый).

21b. Казармы

Часть этой области расположена под зоной 22, как указано на карте 16. В помещении с грубо обработанными стенами находится следующее:

Солдаты. Здесь живут десять **воителей-гитиянок** (пять женщин и пять мужчин). Если они не были подняты по тревоге, то в момент появления персонажей половина гитиянок спит, а остальные играют в драконьи шахматы и разговаривают на своем родном языке.

Обстановка. Пятнадцать деревянных двухъярусных кроватей расположены в три ряда по пять в более узкой части помещения. В более широкой части стоят шесть круглых столов, каждый из которых окружен пятью стульями.

Секретный люк. Потайной люк в потолке на высоте 30 футов ведет в зону 22. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется успешная проверка Сл 13 Силы (Атлетика).

Гитиянки будут сражаться с незваными гостями до тех пор, пока не будут убиты шестеро из них или больше. Затем оставшиеся воители отступают в зону 27. Рыцарь гитиянки и его красный дракон из зоны 21a прибывают для расследования любых происходящих здесь беспорядков (боевых или иных).

Сокровище. Всего в помещении пять наборов драконьих шахмат из прозрачных кристальных фигур и стоимость каждого набора 250 зм.

22. ПОКОИ АЛХАЙИ

Алхайя командует расквартированными в Кристальном Лабиринте и Приюте К'лиир силами гитиянки. Помещение служит ей покоями и в них находится следующее:

Алхайя. Рыцарь-гитиянки со 140 очками здоровья Алхайя, стоит в центре комнаты за круглым столом диаметром 5 футов, изучая на нём отчеты на языке Гитов описывающие недавние столкновения с иллитидами на уровне 17.

Дракон. Золчарркса, **молодой красный дракон**-самка, свернувшись калачиком в углу комнаты, устало наблюдает за Алхайей.

Обстановка. Рядом с огромной, вырезанной в виде круга кровати с балдахином, стоящей у одной из стен, находится маленький, блестящий сундук из черного металла (см. "Сокровище" ниже). На других стенах развешаны чучела из тринадцати голов иллитидов.

Секретный люк. Потайной люк в полу под столом открывается в потолке зоны 21b. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется значение (личное или совместное) Силы 15 и выше.

Персонажи могут избежать здесь боя, если они быстро сообщат на языке Гитов или Драконов Алхайе, что Урлон (см. зона 10) хочет ее смерти. Алхайя поблагодарит их за информацию и пообещает героям безопасный проход обратно в Кристальный Лабиринт и через него, при условии, что они покинут Приют К'лиир, как только выполнят для нее "одно маленькое задание".

Размышляющим над условиями сделки персонажам, Алхайя предложит *Справочник Полезных Упражнений (manual of gainful exercise)* или *Том Чистых Мыслей (tome of clear thought)*, если они смогут получить как можно больше информации от ее пленника гитцерая Эзри. В частности, она хочет знать, почему он оказался в Подгорье и сколько с ним здесь других гитцераев. Успешная проверка Сл 19 Мудрости (Проницательность) покажет, что Алхайя и не думает выполнять свою часть любой сделки.

Когда персонажи согласятся допросить Эзри, Алхайя и Золчарркса сопровождают их в тюрьму (зона 29b) для встречи с заключенным. Если персонажи получат информацию запрошенную Алхайей, то она и Золчарркса отправляются с персонажами из тюрьмы в зону 20, где по её словам хранятся обещанные книги. Прибыв на место, она призывает Аштиррантору и нападает на авантюристов вместе с Золчарркой. Аштиррантора присоединяется к бою через 1к4 + 1 раунда.

Алхайя сражается до тех пор, пока её очки здоровья не уменьшатся до 90 и менее, а затем сбегает. Преданная ей Золчарркса сражается до смерти прикрывая собой бегство Алхайи.

Знающие язык Гитов персонажи могут правильно истолковать предоставленные Алхайе отчеты о битвах с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Расследование). В них указано, сколько гитиянок в настоящее время размещено в Подгорье на уровне 17, а также имена их лидеров.

Сокровище. Латы Алхайи украшены восемью черными яшмами (50 зм каждая), восемью красными турмалинами (100 зм каждый) и четырьмя топазами (500 зм каждый).

Сундук у кровати заперт. Алхайя прячет ключ от сундука в ближайшей к нему сфинктероподобной пасти чучела головы иллитида. Замок можно вскрыть при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 25 Ловкости или сломать при помощи успешной проверки Сл 30 Силы (Атлетика). Заклинание *открыть [knock]* и подобная магия также открывает замок. Сундук - это Маленького размера объект с КД 19, 22 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Внутри: 900 зм, *Справочник Полезных Упражнений (manual of gainful exercise), Том Чистых Мыслей (tome of clear thought)* и *звездный стержень* (см. "Звездные стержни").

23. СМОТРОВАЯ КОМНАТА

В незанятой ничем комнате четыре окна-бойницы длиной в 2 фута и шириной 6 дюймов, открывающие вид на межзвездное пространство. Отсюда гитиянки наблюдают за приближающимися к астероиду судами.

Потайной люк в полу открывается в потолке зоны 24. От него до пола 30-футов. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется значение (личное или совместное) Силы 15 и выше.

24. КАЗАРМЫ РЫЦАРЕЙ

Помещение частично находится под зоной 23, как указано на карте 16 и содержит следующее:

Рыцари. Двое мужчин **рыцари-гитиянки** Кр'рисон и Влаадрик яростно спорят друг с другом и похоже вот-вот перейдут от слов к драке.

Кровати. По южной стене установлены четыре кровати в каменных каркасах.

Секретный люк. Потайной люк в потолке на высоте 30 футов ведет в зону 23. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется успешная проверка Сл 13 Силы (Атлетика).

Когда персонажи, не спровоцировав тревогу среди гитиянки, подходят к этой области, они услышат, как двое на языке Гитов спорят о том, кто из них заслужил "Магические книги Алхайи". В случае нападения Кр'рисон и Влаадрик будут сражаться вместе, пока один из них не будет убит, после чего оставшийся в живых отступает в зону 27.

Сокровище. Латы Кр'рисона украшены шестью красно-коричневыми сердоликами (50 зм каждый) и четырьмя янтарями (100 зм каждый). Латы Влаадрика украшены восьмью халцедонами (50 зм каждый) и двумя аквамаринами (500 зм каждый).

25. ЗАЛ ПАМЯТИ

Имена погибших на Ториле во время охоты на иллитидов гитиянок вырезаны аккуратными рядами на стенах зала. Самая длинная из стен украшена рельефной композицией, изображающей солдата гитиянки, сражающегося с тремя иллитидами.

26. КУХНЯ

Приближающие к области персонажи слышат доносящееся из помещения громыхание. Комната частично простирается под зоной 15а, как указано на карте 16. На кухне находится следующее:

Повара. Четверо **воителей-гитиянок** (две женщины и двое мужчин) готовят большой обед, лавируя между двумя пышащими жаром железными печами и 10-футовым столом, заставленным горшками, тарелками и столовыми приборами.

Полки. На вырезанных в стенах полках расставлены банки со специями и различными другими кулинарными ингредиентами.

Воители нападут на незваных гостей, как только их заметят. К начавшемуся здесь бою быстро подтягивается подкрепление из зоны 27.

Печи раскалены до предела. Любое впервые коснувшееся на своём ходе плиты существо, получает 3 (1к6) огненного урона.

27. СТОЛОВАЯ

Убранство. В помещении аккуратно в ряд расставлены шесть 10-футовых в длину столов с восемью стульями у каждого.

Гитиянки. Если они не были встречены в другом месте, пять **воителей-гитьянок** (три женщины и двое мужчин) и один мужчина **гитиянки гиш** (см. приложение А) принимают за столом пищу, разговаривая на низких сердитых тонах между собой.

Если обедающие не предупреждены о приближающих авантюристах, то искатели приключений услышат, как гитиянки на языке Гитов возмущаются жесткостью Алхайи. Гитиянки атакуют сразу же при появлении любой угрозы, сражаясь до тех пор, пока не будут убиты четверо и более из них. Оставшиеся в живых отходят в зону 30, не заходя в зону 29.

28. АРСЕНАЛ

Здесь гитиянки ремонтируют и хранят своё оружие и доспехи.

28a. Хранилище Доспехов

В хранилище на деревянных стойках хранятся доспехи в количестве десяти лат и тридцати полулат. Доспехи выполнены в излюбленном гитиянками стиле барокко, с пустующими в текущий момент гнездами под драгоценные камни.

28b. Кузница и Оружейная

Гитиянки. Женщина, **воитель-гитиянки** Саларрл занята ремонтом доспехов у кузнечного горна. Неподалеку от неё расположен деревянный стол и железная наковальня.

Оружие. На оружейных, прикрепленных к стенам, стойках находится тридцать двуручных мечей.

Саларрл полностью поглощена работой. Любой преуспевший в проверке Сл 12 Ловкости (Скрытность) персонаж, может проскользнуть мимо нее незамеченным. Если же она замечает незваных гостей, то сразу же отступает в зону 30.

29. ТЮРЬМА

В состоящем из трёх больших камер (зоны 29a, 29b и 29c) и поста охраны (зона 29d) помещении томятся в заключении враги гитиянок. Каждая камера накрыта индивидуальным и постоянно действующим антимагическим полем.

Двери в камеры находятся вне зоны действия антимагических полей и заперты при помощи магии. Любое имеющее при себе *звездный стержень* (см. "Звездные стержни") существо, может открыть неоснащенные замками (которые можно взломать) двери в камеры заключенных. Дверь также можно открыть при помощи заклинания *открывание [knock]* или подобной магией, накладываемой вне действия антимагических полей камер.

Открытие любой из дверей в камеры оповещает об этом охрану в зоне 29d, и они приходят узнать, что произошло.

29a. Незанятая Камера

Стены камеры покрыты грубовато прописанными надписями, сделанными еще до того, как гитиянки захватили Звездную Пристань.

29b. Камера Эзри

В камере заключен Эзри, **гитцерай зерт** с 32-мя оставшимися очками здоровья. Он потерял свой левый глаз много лет назад в бою против синего слаада. Повязка на глазу прикрывает пустую глазницу, но почти не скрывает безобразно выглядящий шрам на его лице. Своими свежими синяками он обязан тюремщикам-гитиянкам.

Обычно Эзри спокоен и сосредоточен. Однако, если персонажей сопровождают один или несколько иллитидов, Эзри теряет самообладание и пытается убить пожирателей разума голыми руками. Он не доверяет никому, кто мог бы вступить в союз с такими монстрами.

Эзри был пойман, когда шпионил за гитиянками в Кристальном Лабиринте. Они пытали его, надеясь узнать, сколько еще гитцераев находится поблизости. Сила воли Эзри практически непоколебима, и он не ответил ни на один из вопросов гитиянок. Он не собирается делиться данными сведениями и с персонажами - по крайней мере, до тех пор, пока они не заслужат его доверие, проводив его благополучно обратно к своим товарищам на 15-й уровень.

Персонажам, объявившим гитцераю, что они являются врагами иллитидов, Эзри поведает, что колония пожирателей разума основана в Глубокоморье (уровень 17), и гитиянки ведут с ними войну. Он с радостью будет сопровождать искателей приключений, если они намерены уничтожить колонию иллитидов. (Являясь членом партии, он получает полное количество опыта в случае побед над монстрами.) Как минимум, когда персонажи помогут Эзри сбежать из плена, он попросится остаться с ними до тех пор, пока они не вернутся в Кристальный Лабиринт и лишь после этого он уйдёт, чтобы присоединиться к своим товарищам на уровне 15.

29c. Пленные Иллитиды

Здесь содержат плененных двух **иллитидов** из Глубокоморья (уровень 17) Тельзакта и Елюта. Алхайя сохранила им жизнь лишь для того, чтобы они стали соперниками в бою против ее лучших рыцарей-гитиянок, для демонстрации молодым воинам проходящим обучение боевой доблести и сноровки.

Попытавшимся вступить в контакт с Тельзактом и Елютой персонажам, иллитиды предложат сделку. Пожиратели разума, используя заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* узнали, что в покоях Алхайи хранятся две книги -

Справочник Полезных Упражнений (manual of gainful exercise) и *Том Чистых Мыслей (tome of clear thought)*. Если персонажи помогают иллитидам сбежать, то они помогут персонажам найти покои Алхайи (зона 22) и забрать её книги. Однако при любой удачной возможности пойти против персонажей ради личной выгоды, освобожденные пожиратели разума обязательно ей воспользуются.

29d. Пост Охраны

Гиш. Две женщины, **гитиянки гиш** (см. приложение А) Араут и Янголь стоят посреди этой лишенной меблировки комнаты и тихо переговариваются друг с другом, наблюдая за дверями камер.

Зеленые кристаллы. Над каждой ведущей с поста охраны дверью в камеры встроен в стену светящийся зеленый кристалл.

Подходящие к невстревоженным поднятой тревогой гитиянкам персонажи, могут подслушать их разговор (на языке Гитов) о пленных иллитидах в зоне 29c. Араут и Янголь с нетерпением ждут их казни. При начавшемся здесь бое, из зоны 30 на шум прибудет подкрепление из находящихся там гитиянок.

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет ауру магии прорицания вокруг каждого зеленого кристалла. Когда дверь в камеру открывается, свет кристалла над этой дверью гаснет до тех пор, пока дверь не будет закрыта. Кристалл гаснет вне зависимости от того, какая из двух дверей камеры будет открыта. Когда Араут и Янголь увидят, что кристалл погас, они отправляются в камеру для того, чтобы убедиться, что все в порядке.

Сокровище. У обеих гитиянки гиш с собой в наличии *звездный стержень* (см. "Звездные стержни").

30. ВОИНСКАЯ АРЕНА

Область частично простирается под зоной 31, как указано на карте 16. Прислушавшиеся у двери, прежде чем войти в помещение персонажи, услышат женский голос, выкрикивающий команды на языке Гитов и шум тренирующихся воинов. В помещении находится следующее:

Гитиянки. Женщина, **рыцарь-гитиянки** Сазик руководит оружейной тренировкой шестерых **воителей гитиянок** (три женщины и трое мужчин).

Учебный инвентарь. По всей пещере расставлены тридцать соломенных манекенов в виде пожирателей разума. Вдоль стен стеллажи с канатами и гирями.

Секретный люк. Потайной люк в потолке на высоте 30 футов ведет в зону 31. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется успешная проверка Сл 13 Силы (Атлетика).

В случае начала здесь боя, гитиянки гиш из зоны 29d придут узнать, что тут происходит. Гитиянки нападают на любого, кого примут за злоумышленника, и сражаются до тех пор, пока не будут убиты пятеро из них, после чего оставшиеся отступают в зону 21b.

Соломенные манекены используются для отрабатывания боевых приёмов. Каждый из них является Среднего размера объектом с КД 10, 10 очками прочности, иммунитетом к яду и психическому урону, а также уязвимостью к огненному урону.

Сокровище. Латы Сазик украшены восемью красно-коричневыми сердоликами (50 зм каждый) и четырьмя темно-зелеными шпинелями (100 зм каждый). Также она носит шлем с перьями, инкрустированный восемью цитринами (50 зм каждый).

31. СМОТРОВАЯ КОМНАТА

В незанятой ничем комнате четыре окна-бойницы длиной в 2 фута и шириной 6 дюймов, открывающие вид на межзвездное пространство.

Потайной люк в полу открывается в потолке зоны 30. Люк представляет собой каменную плиту площадью 3 квадратных фута, для открытия которой требуется значение (личное или совместное) Силы 15 и выше.

32. ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Здесь присваивают ранг воителя гитиянкам, выследившим и убившим своего первого иллитида. Зал также используется для демонстрации боевой доблести гитиянок, во время которой под ликование молодых воинов рыцари-гитиянки казнят своих пленников.

В зале следующие особенности:

Наблюдающее око. Когда персонажи впервые входят в эту область, они заметят парящее в центре пещере наблюдающее око Халастера (см. "Логово Халастера"). Оно бесшумно изучает персонажей в течение минуты, после чего исчезает.

Кровь. Пол покрыт лужами засохшей крови.

Алтарь. В алькове расположен каменный алтарь высотой в 8 футов и с выгравированными на нем рунами. Он увенчан статуей в натуральную величину воительницы-гитиянки с кинжалом в руках, убивающей иллитида.

Рунная роспись алтаря, написанная на языке Гитов, повествует о том, как гитиянки освободились от ига своих хозяев - иллитидов, разрушили империи пожирателей разума по всей Мультивселенной и создали свое собственное царство на Астральном Плане под руководством Королевы-Лича Влаакит. На рунах алтаря нет любых упоминаний о гитцераях, но отдельно рассказывается о могучей воительнице Гит, чемпионе гитиянок, приведшей свой народ к свободе, и той жертве, которую она принесла для обеспечения будущего своего народа. Статуя на вершине алтаря изображает саму Гит, убивающую пожирателя разума для завоевания своей свободы.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Победа партии над Алхайей и продвижение Урлона в качестве лидера не принесет в Кристальный Лабиринт и Звездную Пристань какие-либо серьезные изменения в ближайшее время. К тому же, Урлон опасаясь, что о его предательстве Алхайи станет известно, отдаёт приказ своим воинам убить персонажей, если они когда-нибудь снова пересекутся с гитиянками.

После истребления персонажами гитиянок и красных драконов, иллитиды с 17-го уровня быстро захватят Кристальный Лабиринт. Если же у них в руках окажется и *звездный стержень*, пожиратели разума также завоюют и астероид, надеясь захватить прибывающее следующим в Звездную Пристань астральное судно или оснащенный волшебным кормилом корабль (спелледжаммер) для вторжения в новый мир.

Персонажи могут устроить на Звездной Пристани собственную базу, после того как гитиянки, драконы и иллитиды больше не будут представлять никакой угрозы. Астероид большую часть времени находится в тихом месте, вдали от опасностей и политики Торила. Умиротворенность нарушается примерно раз в месяц прибытием оснащенного волшебным кормилом корабля с собранной в далеких мирах провизией. Экипажем такого корабля могут быть гитиянки, гномы или какая-нибудь другая межзвездная раса.

Примерно раз в год астральное судно гитиянок доставляет в Приют юных гитиянки. Корабль гитиянок не путешествует по межзвездному пространству, а перемещается в Астральном Плане, появляясь буквально из ниоткуда рядом с причальным доком астероида и исчезая обратно в серебристую пустоту после выгрузки. Когда гитиянки обнаружат, что Приют К'лиир пал, они отступают на Астральный План и вскоре возвращаются с силами достаточными для отбития астероида у любого врага.

Халастер в основном заботится о Кристальном Лабиринте, чем о Звездной Пристани. Недовольный внезапными "обновлениями", сделанными гитиянками, Безумный Маг может перехватить у них контроль над лабиринтом и изменить его в соответствии со своими прихотями.

Уровень ГЛУБОКОМОРЬЕ рассчитан на четырех персонажей 14-го уровня, и побеждающие здесь монстров авантюристы должны получить достаточно опыта, чтобы достичь 15-го уровня. Прежде чем начать игру на этом уровне подземелья, просмотрите записи "Гиты" и "Пожиратели Разума" в *Бестиарии*, а также описание "Улитарид" в приложении А. Это поможет вам эффективно отыгрывать данных монстров и воплотить в жизнь конфликт между ними в Глубокоморье.

КТО ТУТ?

На этом уровне Подгорья обосновали свою новую колонию иллитиды (пожиратели разума) из Подземья, но гитиянки с 16-го уровня подземелья полны решимости её уничтожить.

ПОЖИРАТЕЛИ РАЗУМА

В глубинах Подземья передовой отряд гитиянок атаковал управляемую старшим мозгом большую колонию иллитидов. Опасаясь уничтожения колонии, старший мозг приказал своему самому верному подданному - улитариду Экстремитону основать где-нибудь в безопасном месте от набегов гитиянок новую колонию для уцелевших. Экстремитон во главе группы иллитидов проник в Подгорье на 17-ый уровень подземелья и укрепился на нём от атак гитиянок и других врагов. Близость подземелья к Глубоководью гарантирует пожирателям разума неограниченный запас мозгов для питания, в то время как отлаженная защита Подгорья обеспечивает беспрецедентный уровень для их безопасности.

Враги у Ворот

При помощи неизвестных иллитидам методов, отряд гитиянок выследил выживших после их нападения на колонию до Подгорья. Укрепившись на соседнем уровне подземелья Кристальном Лабиринте (уровень 16), гитиянки продолжили свою войну с пожирателями разума уже в Глубокоморье. В сомнениях над будущим колонии Экстремитон воздержался от перерождения в старший мозг и вместо этого сосредоточился на защите колонии и уничтожении ее соседей-гитиянок. Имея под своим командованием всего лишь дюжину пожирателей разума, Экстремитон решил прибегнуть к выведению неотелида (см. приложение А), планируя выпустить его в Кристальный Лабиринт для того, чтобы истребить противостоящих ему гитиянок. В то же время для защиты своей колонии Экстремитон набирает рабов любых рас на тот случай, если неотелид будет уничтожен или не справится со своей задачей.

Город в Разуме

Экстремитон может чувствовать разумных существ в радиусе 2 миль от себя и способен телепатически с ними общаться. Используя с умом свою способность, улитарид много узнал о городе наверху и его обитателях. В некотором смысле, Глубоководье даже поразило воображение улитарида.

Экстремитон намерен поработить население Глубоководья, но не раньше, чем полностью поймет этот необыкновенный город и его жителей. Инициируемая улитаридом телепатическая связь с случайным образом выбранными жителями Глубоководья предоставила ему много информации, но не непосредственные знания о ежедневной жизни горожан.

В самом сердце Глубокоморья улитарид построил огромный генератор, обеспечивающий подачу энергии от подземной реки к системе соединенных между собой металлических капсул, называемых псиподами. Иллитиды под командованием Экстремитона похищают гуманоидов из Глубоководья и Подгорья и погрузив их в капсулах в анабиоз связывают их спящие разумы с ошеломляюще мощным интеллектом улитарида. Пленники верят, что они находятся в Глубоководье, но город, который они видят вокруг себя - это психически сгенерированная улитаридом его симуляция. В этой альтернативной реальности в Глубоководье, или "Глубиноводье", Экстремитон может выбрать перед персонажами любую для себя роль. Его излюбленная - Дурнан, грубоватый и не бросающий слов на ветер владелец Зияющего Портала.

Экстремитон может вносить любые изменения в обстановку своего Глубиноводья, наблюдая за тем, как реагируют на них его захваченная в плен аудитория. При этом он продолжает телепатически связываться с жителями Глубокоморья наверху в городе, собирая всё больше и больше информации, улучшая реалистичность своей версии города.

Блокировка Дверей на Куалите

По обе стороны каждой из дверей в колонии иллитидов (зоны с 9 по 20) установлена отполированная пластина из темного, инопланетного металла с рельефным тиснением в виде шрифта для слепых, известном как Куалит. Для чтения на состоящем из четырех-строчных строф Куалите, нерасшифровываемых для других существ, пожиратели разума используют свои щупальца. Однако, любой, кто дотронется до надписи на Куалите, может получить фрагментальное представление о содержащихся в нём многослойных мыслях. Не-иллитиду, желающему понять о чём сказано на Куалите в Глубокоморье, нужно сделать для истолкования написанного проверку Сл 18 Интеллекта. Неудача заканчивается страшной головной болью и существу нужно преуспеть в спасброске Сл 11 Мудрости или у него разовьётся случайная форма кратковременного безумия (см. "Безумие" в гл 8 *Руководства Мастера*). Заклинание ***понимание языков [comprehend languages]*** обеспечит почти эквивалентное понимание смысла написанного, если бы это прочитал и иллитид.

Каждая дверная пластина пропитана психонической энергией, функционирующей как заклинание ***волшебный замок [arcane lock]***. Надпись на Куалите на пластине описывает, что должен сделать своими щупальцами иллитид для открытия двери. Другие существа с по меньшей мере четырьмя щупальцами (например, фламфы) могут имитировать для открытия замка движения, при условии, что смогут расшифровать надпись. Существо при этом должно находиться в пределах 5 футов от двери. Существам без щупалец и необходимых знаний придётся вскрывать замки более привычными средствами, например заклинанием ***открывание [knock]***. Если магия для них недоступна, то запертую дверь можно выбить при помощи успешной проверки Сл 30 Силы (Атлетика).

Хитромудрые авантюристы могут обнаружить, что обезглавленная голова иллитида, оживленная с помощью заклинания ***восставший труп [animate dead]***, может обеспечить доступ к открытию замков.

ГИТИЯНКИ

Выследив остатки колонии пожирателей разума до Подгорья, отряды гитиянок с 16-го уровня начали систематическое уничтожение существующих здесь иллитидов.

Расположенный в Глубокоморье отряд гитиянок ждёт подкрепления с 16-го уровня. Командир рыцарей Явеклар намерена лично отрубить улитариду голову и представить ее своему начальству. Её заместительница Лашир ищет возможности, чтобы Явеклар лишили командования за некомпетентность.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 17.

Окружающие колонию пожирателей разума пещеры - темные и сырые. Занимаемое колонией место гладко вырезано из цельного камня. На протяжении всего уровня искатели приключений слышат постоянный гул подземной реки, особенно громкий в зоне 12 и несколько тише в зонах 16-20.

1. ПЕРЕПЛЕТЕННЫЕ ТОННЕЛИ

Спускающийся с 16-го уровня тоннель разделяется на несколько, которые в свою очередь разделяясь приводят в зоны 2, 5 и 6. В тоннелях неровный пол и потолок, расстояние между ними варьируется от 10 до 15 футов. Проходящие по туннелям персонажи иногда могут наткнуться на трупики фламфов, убитых гитиянками.

2. ПЕЩЕРА ПАДАЮЩИХ КАПЕЛЬ

Со свисающих повсюду с потолка 30-футовой в высоту сырой пещеры сталактитов бесконечно капает вода.

3. ГЛОТКА ХАЛАСТЕРА

Большую часть 30-футовой в высоту пещеры занимает зияющий провал примерно в 50 футов длиной, 30 футов шириной и 30 футов глубиной. Стороны провала склоняются внутрь и размеры его дна, на котором лежит вдребезги разбитая статуя гуманоида, равна 30 футов в длину и 10 футов в ширину.

Разбитая статуя - это все, что осталось от Аасатры Ражтрокнар, драконорожденной авантюристки, превращенной в камень и сброшенной сюда Халастером для заманивая других искателей приключений на свою погибель (см. "Яма-ловушка" ниже).

Яма-Ловушка

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг ямы ауру магии преобразования. Каждый раз, когда остатки статуи будут потревожены, яма волшебным образом захлопывается словно гигантская пасть, а затем медленно открывается. Находящиеся в момент закрытия в яме существа, сжимаются ее скалистыми стенами и должны сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 88 (16к10) дробящего урона при неудаче или вдвое меньше при успехе. Газообразные либо аморфные (например, слизи) существа или защищенные непроницаемым магическим барьером (например, созданным при помощи заклинания *упругий шар Отилюка [Otiluke's resilient sphere]*), не получают при этом никакого урона.

4. ОБИТЕЛЬ ФЛАМФОВ

Фламфы. Потолок в 20-футовой высотой пещере усеян сталактитами. Среди них прячутся девять **фламфов (flumphs)**. Фламфы - инертные существа, сражающиеся только в целях самозащиты.

Секретная дверь. Вырезанная в южной стене потайная дверь неотличима от естественного камня.

С дружелюбными посетителями пещеры фламфы телепатически поделятся следующей информацией:

- Иллитиды основали небольшую колонию на этом уровне (зоны с 9 по 20). Колонией управляет улитарид Экстремитон. Как только колония будет в безопасности и ее враги будут уничтожены, Экстремитон пройдет ритуал трансформации и станет старшим мозгом.
- Гитиянки стремятся уничтожить колонию иллитидов и всех встреченных ими фламфов. Пожиратели разума взрастили неотелида (червеобразного чудовища) чтобы защитить свою колонию и уничтожить своих врагов-гитиянок. В данный момент неотелид заперт между созданными заклинаниями *силовых стен [wall of force]* в зоне 8.
- Пожиратели разума пленили много гуманоидов из Глубоководья и Подгорья, большинство из них содержатся как "скот". Остальные превращены в безмозглых рабов на службе у Экстремитона.

Фламфы не нуждаются в поддержке колонии иллитидов, чтобы питаться их запасами огромной психонической энергии. Их пещера расположена достаточно близко к колонии, и фламфы могут питаться психоникой с безопасного расстояния.

Про потайную дверь фламфы знают, но не хотят делиться сведениями о ней, так как привыкли полагаться на колонию иллитидов в качестве своего источника пропитания. Фламфы предпочитают питаться психонической энергией безразлично к ним относящихся иллитидов, чем энергией ненавидящих фламфов и нападающих на них с первого взгляда гитиянок.

5. ЗАХОРОНЕНИЕ ГИТИЯНОК

Текущая вода. Из крошечных трещин в потолке 30-футовой в высоту пещеру стекает ручейками по стенам вода и уходит в пол через естественные стоки.

Трупы. В нишах к востоку лежат трупы десяти гитиянок, погибших в сражении с пожирателями разума и их рабами.

6. ПОЛЕ БРАНИ

Здесь расположено важнейшее поле битвы в конфликте между гитиянками и иллитидами. Высота потолка в пещере 20 футов.

6а. Побоище

Трупы. Пол в пещере усеян трупами гитиянок, троглодитов, дуэргаров, огров и орогов, а также восемью обезглавленными пожирателями разума и двумя фламфами.

Гитиянки. Четверо **воителей-гитиянок (githyanki warriors)** с наложенными на них заклинаниями *необнаружимость [nondetection]* прячутся среди скальных образований в центре пещеры.

Гитиянки докладывают о происходящем рыцарям в зоне 7c. Трое из них будут сражаться насмерть, чтобы защитить пещеру, в то время как четвертый отступит в зону 7a, чтобы предупредить там своих союзников.

6b. Отрубленные Головы

Двойная дверь. В восточной стене расположена каменная двойная дверь, запечатанная замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если ее не удерживать открытой, дверь автоматически закрывается и запирается.

Головы на пиках. Семь обезглавленных голов иллитидов с поникшими щупальцами насажены на пики в центре пещеры, лицом к двойной двери. (Их оставили здесь гитиянки.)

6c. Храбрый Фламф

В тени алькова прячется **фламф**, тайно питаясь психонической энергией воителей гитиянок из зоны 6a. Для его обнаружения требуется успешная проверка Сл 12 Мудрости (Восприятие). У фламфа тот же нрав и информация, что и у остальных представителей его вида на этом уровне (см. зона 4).

7. БАСТИОН ГИТИЯНОК

Здесь несут воинскую службу двое рыцарей-гитиянок и восемь гитиянок-воителей. Они бдительны и не сдадут свою цитадель без боя. Командир рыцарей Явеклар носит с собой *зелье высшего лечения (potion of supreme healing)*, используя его при получении тяжелых ранений.

7a. Арочные Врата на Уровень 15

Свет. В железных скобах, прикрепленных к упирающимся в 20-футовый высоты потолок четырем колоннам горят факелы.

Гитиянки. На страже у колонн стоят четверо **воителей-гитиянок**.

Арка. В восточной стене каменная арка, на замковом камне вырезано изображение шестипалой перчатки.

Воители-гитиянки беспрекословно подчиняются приказам и не имеют права вести переговоры; эта задача ложится на рыцарей в зоне 7c. сражение здесь приводит подкрепление из зон 7b и 7c.

Арочные Врата. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Врата открываются на 1 минуту, если существо касается арки шестипалой перчаткой (её можно найти на уровне 15).
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 24c на уровне 15, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

7b. Казарма

Освещение. На полу два стеклянных фонаря с заклинанием *вечный огонь [continual flame]*.

Раненые Гитиянки. Четверо **воителей-гитиянок** оправляются от ран, нанесенных им рабами пожирателей разума. У каждого осталось по 30 очков здоровья.

Фонтан. В северную стену встроен каменный фонтан с полукруглой чашей. Фонтан вырезан в виде крылатой рыбины, из пасти которой струится вода.

Гитиянки подчиняются рыцарям в зоне 7c и не принимают исцеления от чужаков без согласия своих командиров.

Вода, бьющая из каменной рыбы, падает в полукруглый бассейн под ней и вытекает через внутренние маленькие отверстия. Вода прохладная и чистая и служит гитиянкам источником пресной воды.

7c. Рыцарские Покои

Освещение. На полу стеклянный фонарь с заклинанием *вечный огонь [continual flame].*

Прения. Уединившись от остальных, в центре помещения две женщины **рыцари-гитиянки (githyanki knights)** что-то негромко доказывают друг другу. У одного из рыцарей на поясе висит отрубленная голова пожирателя разума.

Более зрелая рыцарь-гитиянки Явеклар, командует расположенными на уровне силами гитиянок. Хотя она и жаждет убить улитарида и уничтожить колонию иллитидов, Явеклар осторожна и терпелива. Потери среди её бойцов слишком велики и начальство вряд ли посчитает их приемлемыми, поэтому она ждет подкрепления, прежде чем продолжить нападения.

Молодая Лашир готова принять командование отрядом на себя в случае отстранения Явеклар. Лашир предлагает атаковать неотелида в зоне 8, используя заклинание *туманный шаг [misty step]*, для преодоления силовой стены сдерживающей чудовище. Явеклар не уверена, что сил отряда достаточно для победы над неотелидом и удерживания на уровне своих позиций.

Если персонажи смогут наладить контакт с рыцарями, то можно попытаться заключить перемирие с гитиянками. Явеклар прикажет им убить неотелида в доказательство своей ценности как союзников. В том случае, если убив неотелида они возвращаются к Явеклар в очень ослабленном состоянии, она попытается воспользоваться ситуацией и их прикончить. Однако когда персонажи убив чудовище вернутся с запасом сил, Явеклар согласится позволить им беспрепятственно пройти через Глубокоморье и даже согласится поучаствовать в совместной операции по уничтожению колонии пожирателей разума. Если Явеклар будет нейтрализована, Лашир с готовностью заполнит возникший вакуум во власти и будет вести себя точно так же, как и ее предшественница.

Голова иллитида, свисающая с пояса Явеклар - трофей недавней схватки. Находчивые персонажи могут оживить голову и использовать ее извивающиеся щупальца для открытия дверей заблокированных замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите").

Сокровище. Оба рыцаря-гитиянки одеты в причудливые полулаты, украшенные тремя александритами (по 500 зм каждый) и десятью цитринами (по 50 зм каждый). Кроме того у Явеклар есть *зелье высшего лечения (potion of supreme healing)*.

8. ОПЕРАЦИЯ "СОЖРИ ИХ ВСЕХ"

Пожиратели разума взрастили неотелида и держат его за волшебной силовой стеной управляемой из зоны 16c. Иллитиды ждут, когда Экстремитон отдаст приказ натравить жестокое чудовище на своих врагов-гитиянок в Глубокоморье и Кристальном Лабиринте.

8a. Пещера Неотелида

Созданная магией силовая стена перекрывают все туннели, ведущие в эту огромную пещеру (см. "Силовая стена" ниже). Все шероховатости и неровности пола гладко отполированы заключенным здесь существом. В пещере следующие особенности:

Неотелид. В ожидании кормёжки 210-футовый в длину **неотелид** (см. приложение A) свернулся кольцом в центре пещеры.

Потолок. Высота от пола до увешанного сталактитами потолка пещеры варьируется от 60 до 90 футов.

Уступ. Вдоль западной стены тянется уступ с максимальной высотой в 20 футов. На него выходят два туннеля, ведущие в зону 8b.

Пища в виде гуманоидов доставляется неотелиду через каменную дверь в восточной стене, за которой начинается туннель с гладкими стенами, ведущий в зону 16a. Дверь блокируется замком на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите").

Неотелид голоден всегда и пытается сожрать любое входящее в его пещеру существо. Ему не хватает ума, чтобы отличить один вид добычи от другого, и он питается всеми подряд.

Туннель в Расширение Подгорья. В случае расширения территории подземелья, в южной стене начинается закрытый силовой стеной туннель.

Силовая стена. У иллитидов имеется в зоне 16c психоническое устройство генерирующее магические силовые стены, запечатывающие пещеру неотелида. Стены идентичны тем, что создаются при помощи заклинания *силовая стена [wall of force]*, за исключением некоторых отличий:

- Стены действуют до тех пор, пока не будет деактивирован генератор психонической силы в зоне 16c.
- Наложение на стену заклинания *распад [disintegrate]* разрушает ее в течение 1 минуты, после чего генератор психонической силы в зоне 16c возобновляет её работоспособность.

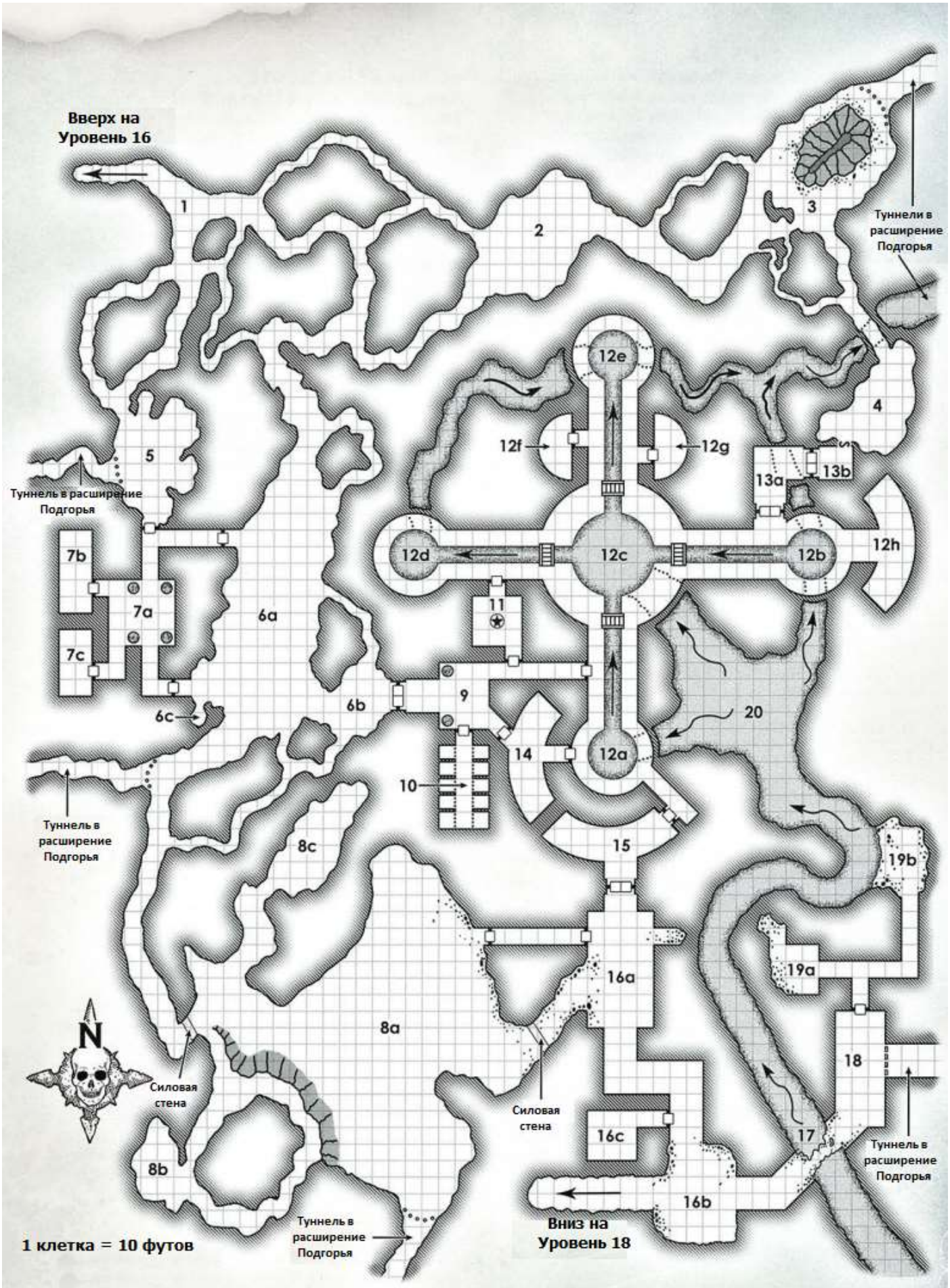
8b. Стоячие Врата на Уровень 19

В центре пустой пещеры расположена пара стоячих камней, увенчанных перемычкой с вырезанной на ней символом в виде стрелы. Стоячие камни - это магические врата (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Если между камней пустить стрелу или арбалетный болт, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 15-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 15 на уровне 19, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

8c. Тупиковая Пещера

Ведущий в пещеру туннель резко сужается, но не настолько, чтобы не дать неотелиду добраться до удирающей сюда добычи. Пещера пуста.



Карта 17: Глубокоморье

9. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Ведущие сюда двери сделаны из камня и заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются. В помещении следующие особенности:

Часовые. Два **иллитида (mind flayers)** стоят за шеренгой из восьми **орогов (orogs)**(выстроенными в два ряда по четыре существа) лицом к западной двойной двери.

Колонны. С обеих сторон у западного коридора установлены две каменные колонны со светящимися кристаллическими прожилками.

У пожирателей разума приказ сорвать любое нападение в лоб на колонию. Рабы-ороги под командованием иллитидов защищают своих чужеземцев-хозяев до самой смерти.

10. ТЮРЕМНЫЙ ИЗОЛЯТОР

Иллитиды содержат в изоляторе свой "скот" - термин, который они используют для описания гуманоидов, предназначенных в пищу.

Дверь в тюремный блок сделана из камня и заблокирована замком на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если ее не удерживать открытой, дверь автоматически закрывается и запирается.

Потолки в изоляторе на высоте 10 футов, внутри следующее:

Камеры. В идущий по центру коридор выходят десять камер с дверьми из крепких железных прутьев, сквозь которые может протиснуться только Крошечное размером существо. Каждая дверь камеры снабжена дверным замком на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите").

Заключенные. Когда персонажи оказываются здесь впервые, в камерах (каждый в своей) содержатся трое заключенных: вонючий **троглодит**, молодой мужчина (человек, **ветеран (veteran)**) одетый в форму констебля Городского Дозора Глубоководья и старуха **гримлок** в грязной серой робе.

Пленники питаются склизкой, но питательной серой плесенью, доставляемую им раз в день в мисках рабами иллитидов.

Троглодит Глорц предназначен на ужин неотелиду в зоне 8 и, учитывая его хаотическо-злое мировоззрение, невозможно предсказать как он себя поведет, если его выпустить на свободу.

Констебль Городского Дозора Ишан Тору (3Д, мужчина, Козакурт, человек) ждет, когда иллитиды сожрут его мозг. Оружие у Тору отобрали и выбросили, и он намерен встретить свою смерть со всем мужеством, на какое только способен. Он помнит, как его заманила в переулок девочка, заявившая, что к ее отцу пристают хулиганы. Тору был сбит с ног невидимым врагом в переулке и очнулся лишь здесь в камере. Если его освободить, он примкнёт к своим освободителям и поможет им всем, чем только сможет, но ему не терпится доложить своему начальству в Глубоководье о том, чему он стал здесь свидетелем. К тому же его ждут родители, братья и сестры, которые, без сомнения, задаются вопросом, что с ним произошло.

Когда перед ним замаячит лик смерти, Тору попросит одного из персонажей взять его жетон Дозора и отдать отцу в Глубоководье. Если это будет сделано, мать Тору (известная оформитель ювелирных изделий) подарит персонажу сапфировый браслет или кулон стоимостью 2500 зм в знак своей благодарности.

Старухе-гримлок, Ахпок, в череп подсажен **пожиратель интеллекта**. Иллитиды используют её для заманивания в колонию других гримлоков для собственного пропитания. Из-за гитиянок Ахпок не могла покинуть пределы колонии в последние недели и поэтому иллитиды отправили ее сюда с приказом присматривать за другими заключенными. Гримлок говорит на Подземном языке и утверждает, что знает этот уровень Подгорья как свои пять пальцев, предлагая свои услуги в качестве проводника, если персонажи её освободят. Поверивших в это персонажей, Ахпок приведет к неотелиду, чтобы он убил их и сожрал. Если пожиратель интеллекта лишится своей хозяйки, он телепортируется в поисках нового носителя.

11. МЕРЦАЮЩИЙ ХАЛАСТЕР

Каменные двери помещения заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются. Потолок достигает 10 футов в высоту. Внутри следующие особенности:

Арка. В центре восточной стены каменная арка. На замковом камне арки вырезаны держащиеся за руки три похожие на человеческие фигуры.

Статуя. В середине комнаты на каменной глыбе высотой в 3 фута возвышается статуя худого бородатого мужчины с растрепанными волосами и одетого в мантию украшенную глазами лишенными век. Статуя окружена слабым переливающимся красками нимбом и указывает своим каменным пальцем на арку в восточной стене.

Мерцающая статуя изображает Халастера Черного Плаща и является магической ловушкой, активирующей заклинание *радужные брызги [prismatic spray]* каждый раз, когда из врат арки выходит существо. (Проход между статуей и вратами

не приводит к срабатыванию ловушки.) Лучи, созданные заклинанием, исходят из указательного пальца статуи и нацеливаются на всех существ находящихся между статуей и вратами (Сл спасброска 19).

Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* покажет вокруг статуи ауры магии воплощения и ограждения. Она плавно сливается со своим пьедесталом и полом, словно одно целое и её нельзя опрокинуть или нанести статуе урон.

Внимательное рассмотрение статуи подскажет, что 20 из вырезанных на мантии глаз закрыты. Наложение на статую заклинания *волшебный замок [arcane lock]* закроет оставшиеся глаза и деактивирует статую. Если же погрузить её во мрак при помощи заклинания *тьма [darkness]* то на время действия заклинания ловушка будет подавлена.

Арочные Врата на Уровень 14

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Если три гуманоида возьмутся за руки, стоя в пределах 5 футов от врат, они откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 39b на уровне 14, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

12. ГЕНЕРАТОР

Главная особенность колонии иллитидов - это псионико-квазимагическая турбина, приводимая в действие протекающей через неё с оглушительным грохотом подземной рекой.

Речная вода поступает в генератор по гладким желобам глубиной в 10 футов. Когда вода протекает по желобам, она проходит U-образные, позолоченные металлические проводники, закрепленными болтами по бокам и дну желоба с интервалами в 10 футов. Энергия бурного водяного потока передается проводникам и используется для питания устройства в зоне 12g и псиподов в зонах 14 и 15. После прохождения через генератор, водяной поток устремляется по грубо пробитым в камне подводным туннелям и водосборникам к своему естественному руслу и возобновляет свое течение, уходя дальше в Подземье.

Существа могут передвигаться по каменным выступам, окаймляющими по периметру генератор. Выступы проложены на 1 фут выше уровня воды и соединяются между собой четырьмя деревянными арочными мостиками перекинутыми через желоба рядом с центральным узлом (зона 12c). Мостики надежно прикреплены к полу. Потолки над коллекторами-водосборниками куполообразные и различаются по высоте. В коридорах от коллекторов до мостиков потолки плоские и их высота 15 футов.

Все ведущие в область двери каменные и заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются.

Подземная Река

Протекающая по уровню подземная река быстра и оглушающе грохочет. Существа в радиусе 20 футов от неё глохнут от рёва текущей воды, если только шум не блокирует звуконепроницаемый барьер или заклинание *тишина [silence]*. Любое существо, начинающее свой ход в водах реки и не закрепленное на месте тем или иным способом, должно сделать спасбросок Сл 15 Силы. При неудаче существо уносится течением на 60 футов вниз; при успехе расстояние снижается вдвое до 30 футов. Напор речного потока в зоне 12 такой же сильный, как и везде по остальному уровню.

12a. Южный Коллектор

Куполообразный потолок пещеры высотой в 20 футов, до дна водосборника глубина 10 футов. Поступающая с востока вода, направляется на север по желобу к зоне 12c.

12b. Восточный Коллектор

За происходящим в пещере приглядывают эттины, скрывающиеся в зоне 12h.

Куполообразный потолок пещеры высотой в 20 футов, до дна водосборника глубина 15 футов. Поступающая с юга вода, направляется на запад по желобу к зоне 12c. Избыток воды сливается на север через подводный туннель, перекрытый круглой железной решеткой диаметром в 2 фута, сквозь её прутья могут проскользнуть Крошечные размером существа. Для взлома решетки силой из-за борьбы со встречным течением требуется успешная проверка Сл 30 Силы (Атлетика).

12c. Центральный Узел

Куполообразный потолок пещеры высотой в 40 футов, до дна водосборника глубина 20 футов и он подпитывается подводным туннелем с юго-востока. Также сюда поступает вода из 10-футовых глубиной желобов с юга и востока и течёт дальше на запад и север по желобам ведущим в зоны 12d и 12e.

12d. Западный Коллектор

Куполообразный потолок пещеры высотой в 20 футов, до дна водосборника глубина 30 футов. Поступающая с востока вода уходит в находящийся на глубине 20 футов подводный туннель в северной стене водосборника.

12e. Северный Коллектор

Куполообразный потолок пещеры высотой в 20 футов, до дна водосборника глубина 40 футов. Поступающая с с юга и запада вода уходит в находящийся на глубине 30 футов подводный туннель в восточной стене водосборника.

В водосборнике плавают трупы двух гримлоков с лишенными мозгов черепами. Именно здесь иллитиды избавляются от существ, которыми они питаются. В конце концов, трупы тонут и уносятся вниз течением реки.

12f. Обеденные Опыты

Каменная дверь в помещение звуконепроницаема, герметична и заблокирована замком на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). До плоского потолка 10 футов. Внутри находится следующее:

Гримлок. На одном из трех каменных стульев стоящих перед дверью, в состоянии ошеломления скрючился **гримлок** мужского пола.

Пожиратели разума. В помещении находятся два **иллитида**. Один из них стоит позади гримлока, наслаждаясь поеданием его мозга и телепатически передавая вкусовые ощущения наблюдающему за происходящим второму иллитиду.

Поглощение мозга - это целый спектакль для пожирателей разума. С помощью телепатии обедающий может делиться получаемым удовольствием от еды с другими находящимися в пределах досягаемости иллитидами. Пожиратели разума не любят, когда их превосходят числом и попытаются ошеломить как можно больше персонажей, после чего призвать подкрепление из зоны 12h.

Большая часть мозга гримлока к моменту появления персонажей уже съедена. Кроме заклинания *оживление [raise dead]* или подобной магии, нет никакого способа спасти существо от его ужасной участи.

12g. Зал Управления

Каменная дверь в помещение звуконепроницаема, герметична и заблокирована замком на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). До плоского потолка 10 футов. Внутри находится следующее:

Экстремитон. В центре, на вращающемся кристальном троне в форме кокона, восседает **улитарид** (см. приложение А). Основание трона выполнено из темного, чужеземного металла. Десятки толстых медных проводов соединяют его с привинченными к полу пластинами из такого же металла.

Дисплей из кристаллов. Когда персонажи появляются здесь впервые, трон обращен к изогнутой задней стене помещения, в которую встроены ряды бледно-белых кристаллов. Эти кристаллы проецируют мерцающее, призрачное изображение бара таверны Зияющий Портал, если смотреть на него глазами его владельца - Дурнана.

Посох извлекателя. Рядом с троном на тонкой хрустальной подставке лежит черный металлический посох в форме искривленного позвоночника чужеземного существа. Это посох извлекателя Экстремитона.

Сидя на своем кристальном троне, Экстремитон психически связан с псиподами в зонах 14 и 15 и поддерживает свою симуляцию Глубоководья (см. "Глубиноводье"). Когда он встаёт с трона, симуляция деактивируется, а псиподы отключаются. Если это происходит, иллитиды из зон 14 и 15 отправляются сюда, чтобы выяснить, почему улитарид прекратил действие симуляции. Для прибытия в зал управления им понадобится 4 раунда.

Экстремитон предпочитает решать проблемы при помощи разума и если авантюристы на него надавят, то попытается договориться с ними миром. Будучи законно-злым существом, он склонен выполнить свою часть любой сделки, пытаясь исказить любые нестыковки в нём в свою пользу. В первую очередь, Экстремитон заботится о своей собственной безопасности и ликвидации гитиянок. На втором месте - благополучие колонии. Он не считает пленников ценным ресурсом и легко их отпустит, если этого достаточно для сохранения его собственной жизни.

Отображаемая на задней стене картина происходящего - это то, что видит Экстремитон в альтернативной версии Глубоководья глазами виртуального Дурнана. Изображение резко меняется всякий раз, когда улитарид переключается в симуляции на другого персонажа и полностью исчезает при покидании улитаридом своего трона.

Если у него появится возможность, улитарид с радостью и нетерпением демонстрирует созданное им Глубиноводье, используемое им для того, чтобы узнать побольше о Глубоководье и его многогранной культуре. При этом Экстремитон не станет упоминать о том, что, как только он станет старшим мозгом, то планирует использовать свои новообретенные знания, для порабощения города.

12h. Эттины-Рабы

До плоского потолка дугообразного помещения 10 футов. В темных пустых альковах на севере и юге прячутся четыре тощих **эттина**. Максимальное количество очков здоровья у истощенных эттинов - 60.

Разум эттинов был сломлен иллитидами при помощи заклинания *подчинение чудовища [dominate monster]*, обновляемым на них в течение многих месяцев. Покрытые слюнями, бормочущие, вечно недоедающие рабы не нападут

на иллитидов и находящихся в их компании существ. На всех остальных они бросаются, как только их заметят. Голодные эттины с жадностью сожрут любую доставшуюся им добычу.

13. ЗАПАСНОЙ ВЫХОД

Ведущие сюда двойные двери герметичны, звуконепроницаемы, сделаны из камня и заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются. До потолка помещения 10 футов.

Пожиратели разума намерены использовать помещение как запасной выход из своей крепости в том случае, если колония будет захвачена гитиянками либо какими-либо другими врагами.

13a. Казна

На низких каменных столах у западной стены стоят два вырезанных из зархвуда сундука.

Сокровище. В сундуках хранятся ценности используемые иллитидами для подкупа существ, которых они не могут съесть или поработить. В каждом из них по 800 пм. Покопавшись в монетах, персонажи также обнаружат затемненные очки в платиновой оправе из фиолетового кристалла (2500 зм), *зелье сопротивления* (кислота, *potion of resistance*), *перо Кваля* (дерево, *Quaal's feather token*) и сделанный дроу кинжал с серебряной филигранью в виде паутины. Кинжал волшебным образом проигрывает фрагменты гитарного соло при поражении им врага и стоит 750 зи.

13b. Дальний Пост

В северной стене лишенной меблировки пустой комнаты находится потайная дверь.

14. ПСИПОДЫ, ПЕРВОЕ ЗВЕНО

Ведущие в помещение двери сделаны из камня и заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются. До потолка 10 футов. Внутри следующее:

Псиподы. Вдоль изогнутых стен на железных каркасах установлены размерами с гроб пятнадцать бронзовых цилиндрических капсул с крышкой из прозрачного кристалла. Каждая капсула наклонена под углом в 45 градусов, соединена с металлическими панелями пола толстыми медными проводами и покрыта тонким слоем липкой субстанции.

Пожиратели разума. Капсулы осматривают четверо **иллитидов**, в руках у них темные листы металла, напоминающие планшеты. В девяти находятся гуманоиды в бессознательном состоянии.

Иллитидам поручено следить за тем, чтобы оборудование в комнате работало должным образом. Незваных гостей они попытаются ошеломить и загнать в пустые псиподы (см. "Псиподы" ниже) как в ловушку. Их "планшеты" - это тонкие металлические листы с рельефным тиснением в виде шрифта для слепых (Куалит). Ощупывая пластины своими щупальцами, иллитиды "читают" написанное, являющееся техническими схемами псиподов. Заклинание *понимание языков [comprehend languages]* или аналогичная магия позволит персонажам разобраться в шрифте и понять работу псиподов и как их можно отключить.

Псиподы

Псипод - это магическое устройство, соединяющее разум находящегося без сознания гуманоида с разумом улитарида в зоне 12g. Побочным продуктом экстрасенсорики является выпадение липкой и дурно пахнущей словно пот безвредной субстанции покрывающей псиподы. Она бесследно растворяется через несколько часов.

Любое вошедшее в бронзовый капсулу псипода существо, должно преуспеть в спасброске Сл 17 Телосложения или потерять сознание, усыпленное передаваемой улитаридом успокаивающей псионической вибрацией. Преуспевшее в спасброске существо, должно повторять его в конце каждого своего хода пока находится в капсуле.

Находящееся в бессознательном состоянии внутри псипода существо оказывается втянутым в созданную улитаридом симуляцию реальности (см. сноску "Глубиноводье"), и будет оставаться в живых в таком виде до конца своей естественной жизни, поддерживая функциональность разума и тела психической энергией псипода. При отключении псипода или при удалении из него находящегося без сознания существа, существо делает спасбросок Сл 17 Телосложения в конце каждого своего хода, очнувшись от спячки в случае успеха. Существо также приходит в себя при получении урона в реальности, но не при получении урона в симуляции Глубоководья.

Псипод прекращает своё действие в случае его отключения либо уничтожения. Для отключения псипода, существо должно отсоединить три из восьми медных проводов, соединяющих его с металлическими панелями в полу. На "планшетах" пожирателей разума отмечено, какие три провода нужно отсоединить на каждом псиподе. (У всех псиподов своя собственная комбинация проводов.) Если провода обрываются случайным образом, для определения какие три провода отключают этот конкретный псипод, бросьте три раза к8 (исключив повторяющиеся результаты), а затем бросьте к8 для каждого вырванного провода, определяя нужный ли это провод. Неверное отсоединение провода вызывает

магическую ударную волну, нацеленную на всех существ в радиусе 5 футов от псипода, кроме того, кто находится внутри него. Являющееся целью существо должно сделать спасбросок Сл 17 Мудрости, получая 22 (4к10) психического урона при провале или вдвое меньше урона при успехе. Магическая волна, исходящая от одного псипода, не оказывает никакого влияния на другие псиподы.

Функционирование всех псиподов прекращается, если улитарид умирает или покидает свой кристальный трон в зоне 12g. Каждый псипод - это Большого размера объект с КД 15, 50 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Существо внутри псипода имеет полное укрытие от атак идущих извне капсулы.

Гуманоиды в Капсулах

Заключенные в капсулы восемь в бессознательном состоянии гуманоидов - это похищенные из Глубоководья **обыватели** различных рас, мировоззрения и этнических групп. Их имена - Дандарак Стальные Кулаки (ЗД, мужчина, щитовой дварф), Яран Камнемолот (ЗД, женщина, щитовой дварф), Фалин Тландруэ (ХД, женщина, лунный эльф), Меррилия Тенешаг (НД, женщина, легконогий полурослик), Джагтар Ютрап (ЗД, мужчина, Мулан, человек), Стенающий (Н, мужчина, тифлинг), Стомаль Восс (ЗЗ, мужчина, Иллусканец, человек), и Ландер Ветрохрен (ХД, мужчина, Иллусканец, человек). Используйте у них прописанные особенности рас, не забывая, что у дварфов, эльфов и тифлингов есть темнозрение.

Девятый гуманоид - Селфор Амкатра (НЗ, мужчина, Тетирец, человек, **дворянин**). Он проживал в Амфайле и был похищен, когда присутствовал на похоронах двоюродного брата в Глубоководье. Селфор обещает награду в 500 зм за его возвращение целым и невредимым в Город Великолепия и выполнит свое обещание, при условии соблюдения его личных интересов приоритетной задачей. Персонажам из Глубоководья может быть известно, что Дом Амкатра - одна из самых богатых и влиятельных дворянских семей города.

Глубиноводье

Существа в псиподах попадают под воздействие аналога коллективного сна, считая при этом, что находятся вместе со всем своим имуществом в Глубоководье - на самом деле в альтернативной версии Глубоководья, созданной Экстремитоном.

Благодаря обширным телепатическим контактам с жителями Глубоководья, улитарид создал довольно реалистичную симуляцию города, постоянно совершенствуя её для большей достоверности. В "Глубиноводье" улитарид принимает различные обличья и спокойно наблюдает, как существа с проецируемым в симуляцию псиподами сознанием, взаимодействуют друг с другом, с имитацией существ и объектами вокруг них.

Глубиноводье выглядит, звучит, пахнет и ощущается как Глубоководье. Однако длительное пребывание в этом альтернативном мире увеличивает вероятность обнаружения недостатков, выдающих его истинную природу. Хотя Экстремитон и создал впечатляющую копию, втянутые в происходящее вокруг персонажи, замечают небольшие расхождения в поведении знакомых им НИП-ов, или обнаруживают несущественные подробности, в которых ошибся улитарид или не может их реалистично продублировать: небольшие изменения убранства, пустые страницы книг, мерзко пахнущее эльфийское вино, дварфы не знающие язык Дварфов, и тому подобные вещи.

Как только персонаж сталкивается с таким несоответствием, улитариду также становится известно об этом, поскольку их разумы связаны. Столкнувшись с ошибкой, Экстремитон либо предпринимает шаги для её исправления, либо пытается отвлечь от нее внимание. Например, он недостаточно хорошо знает язык Дварфов, чтобы заставить жителей Глубиноводья свободно на нём говорить, поэтому он может незаметно удалить всех известных говорящих на языке Дварфов персонажей из симуляции, пока его знание этого языка значительно не улучшится.

Зияющий Портал. Самое точное и детализированное место в Глубиноводье - это таверна Зияющий Портал. Экстремитон особенно очарован этим заведением, его владельцем и завсегдатаями. Большинство попавших в симуляцию новичков оказываются здесь, и Экстремитон пытается смоделировать достаточно любопытные ситуации в таверне, для поддержания у своих пленников интереса к происходящему. Экстремитон появляется в Зияющем Портале под личиной его сурового владельца - Дурнана, хотя может принимать обличья и других НИП. Улитарид сосредоточил большую часть своего внимания на Зияющем Портале из-за того, что таверна находится в точке входа в Подгорье и является "бурлящим котлом" взаимодействия гуманоидов между собой.

Урон, Смерть, Лечение. Существа могут быть ранены, исцелены и убиты в симуляции точно так же, как это происходит в реальном мире, и персонаж чьи очки здоровья уменьшились до 0, делает спасброски от смерти как и обычно.

Любое присоединенное к симуляции существо, находясь в псиподе и умирая в симуляции, также умирает и в реальности от шока, получая достаточное количество психического урона для мгновенной смерти. Невосприимчивые к психическому урону существа, не могут быть убиты таким методом от шока и автоматически стабилизируются находясь по-прежнему внутри симуляции.

Уйти из Глубиноводья. Когда персонажи в симуляции пытаются покинуть пределы Глубиноводья, Экстремитон создает препятствующие этому условия: плохая погода, общегородская изоляция, праздник и пр. Улитарид не исследовал прилегающие к городу области, и поэтому за городскими воротами нет ничего, кроме густого тумана. Тоже самое применяется и для версии Глубиноводья в Подгорье; спускающиеся в колодец Зияющего Портала, оказываются окутанными туманом и им некуда идти, кроме как обратно наверх. Экстремитон, в обличье Дурнана, всячески препятствует исследованию Подгорья, утверждая, что Безумный Маг его магически запечатал.

Попавшие в симуляцию персонажи, могут покинуть её только в том случае, если им позволит это сделать Экстремитон или если их псипод будет отключен. Улитарид может удалить одного или нескольких персонажей из симуляции, если сочтет их присутствие в ней деструктивным и тогда они будут извлечены из своих пси-капсул и заключены в зоне 10 до тех пор, пока их не скормят неотелиду в зоне 8. Персонажи также могут попытаться заключить союз с улитаридом. Экстремитон может освободить своих пленников, если в замен они пообещают уничтожить гитиянок, угрожающих колонии пожирателей разума. Это взаимодействие отыгрывается заставляя персонажей делать проверки способностей для убеждения Экстремитона позволить им вернуться в реальный мир.

15. ПСИПОДЫ, ВТОРОЕ ЗВЕНО

Помещение идентично зоне 14, со следующими изменениями:

- Здесь находятся двадцать пустых псиподов на различных стадиях сборки. (Половина псиподов полностью собраны и функционируют.)
- Три **иллитида** деловито собирают один псипод из числа неподключенных.

16. СТАРЫЕ ЗАЛЫ ДВАРФОВ

Двери в области каменные и заблокированы замками на Куалите (см. "Блокировка Дверей на Куалите"). Если их не удерживать открытыми, двери автоматически закрываются и запираются. Потолки в залах высотой 20 футов, в соединяющих залы коридорах - 10 футов.

16a. Северный Сторожевой Пост

Скаладары. Зал охраняют два модернизированных скаладара. Более подробно они представлены ниже.

Обстановка. Через трещины в сводчатом потолке просачивается вода, капая на 40-футовый в длину каменный стол, окруженный каменными стульями размерами с трон.

Посуда. В неглубоких нишах по стенам расставлены каменные тарелки и кружки. Иногда в посуде встречаются комки съедобной серой плесени. (Иллитиды используют стоящую здесь посуду для доставки пищи заключенным в зоне 10.)

Силовая стена. Усыпанный щебнем туннель в зону 8a перекрыт невидимой силовой стеной, генерируемой устройством из зоны 16c.

Пожиратели разума получили контроль над двумя **скаладарами** (см. приложение A) и имплантировали в них мозг дуэргаров, наделив конструктов Интеллектом 11 и способностью понимать (но не говорить) языки Дварфов и Подземный. Мозги дуэргаров заключены во встроенную в голову конструкта стеклянную сферу. Скаладары подчиняются командам иллитидов и нападают на любые, не являющихся иллитидами или их рабами, существа. Кольцо Тробрианда не имеет никакого воздействия на эти конструкты.

16b. Южный Сторожевой Пост

В расположенном в начале наклонного туннеля, спускающегося на сотни футов вниз до уровня 18, зале нет чётких очертаний. В лишенным меблировки помещении несут стражу восемь **дуэргаров**. Когда они заметят приближающийся свет, дуэргары используют свои действия Невидимость и Увеличение, после чего устраивают засаду на любого входящего в зал. Разум дуэргаров сломлен пожирателями разума и они сражаются до смерти.

16c. Пси-Генератор

Постамент. В центре помещения у трехгранного кристального постамента высотой в 4 фута стоят два **иллитида**. Над постаментом на расстоянии 1 фут парит бриллиант размером с кулак.

Наковальни. Вдоль стен сложено несколько проржавевших железных наковален, выкованных и оставленных давным-давно дварфами Мелаиркина. (Вес каждой - 500 фунтов.)

Кристальный постамент с левитирующим над ним бриллиантом - это генератор псионической энергии, магическое устройство позволяющее иллитидам создавать и поддерживать окружающие зону 8 силовые стены. Стоящие рядом пожиратели разума обеспечивают ментальную энергию для питания генератора. При нападении на них, один иллитид поддерживает контакт с кристальным постаментом, а другой будет его защищать.

Бриллиант перестанет парить, если его убрать со своего места над постаментом. Существо, находящееся в пределах досягаемости бриллианта, может взять его при помощи действия. Лишённый бриллианта генератор выключается, и силовые стены в зоне 8 исчезают. Устройство не может без него функционировать (или другого такого же или большей ценности). Силовые стены также исчезнут при прерывании контакта иллитидов с постаментом - хотя стены появятся снова при его восстановлении и если бриллиант все еще парит на своём месте. Когда стены исчезают, неотелид в зоне 8 вырывается из своей тюрьмы в поисках добычи, убивая и пожирая всех обнаруженных им существ.

Кристальный постамент встроен в пол и его нельзя опрокинуть, но можно разрушить, что приведет к невозможности восстановления генератора. Постамент - это Маленький размером объект с КД 13, 20 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону.

Сокровище. Стоимость бриллианта 5000 зм.

17. РАЗРУШАЮЩИЙСЯ МОСТ

В этой точке через реку перекинут полуразрушенный каменный мост, который может выдержать лишь 200 фунтов нагрузки единомоментно. Любой лишний вес приводит к его обрушению. Находящееся в момент обрушения на мосту существо, может спрыгнуть с него в одну или в другую сторону с успешным спасброском Сл 15 Ловкости. При неудаче существо падает в реку и уносится течением прочь (см. "Подземная Река").

18. СЕРАЯ ПЛЕСЕНЬ

Стены помещения покрыты склизкой серой плесенью, в некоторых местах видно, что её соскабливали со стен. Под плесенью находится барельефная скульптура дварфов, рубящих большие грибы.

Растущая здесь плесень, съедобна и питательна, но совершенно не вкусна. Пожиратели разума кормят ей своих пленников. Маленькая чашка плесени по питательной ценности эквивалентна дневному рациону.

19. НЕОХРАНЯЕМАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Сюда не забредают ни иллитиды, ни их рабы.

19a. Грохочущая Река

Находящиеся в этой 10-футовой высоты частично разрушенной пещере существа, получают помеху при проверках Мудрости (Восприятия) основанных на слухе из-за громкого рева текущей поблизости подземной реки.

19b. Безопасная Пещера у Берега

Пещера высотой в 10 футов усыпана щебнем. Берег каменистый и покрыт липкой грязью.

20. РУКАВА РЕКИ

Глубина реки (см. "Подземная Река") здесь достигает 20 футов и она разветвляется на три рукава. Подхваченное сильным течением реки существо, утягивается в случайно выбранном направлении, определяемое броском к6. Если выпадает 1 - существо утаскивается в зону 12a, если 2 - в зону 12b, при остальных результатах существо оказывается в зоне 12c.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Освободившись от своего заточения, неотелид бродит по Глубокоморью и пожирает любые оказавшиеся на его пути существа. Персонажи могут попытаться заманить его на другой уровень Подгорья, где он может нанести еще больший ущерб. Если неотелид становится слишком большой неприятностью, Халастер предпримет шаги или для уничтожения чудовища или для его сдерживания.

Убийство Экстремитона завершает одно из заданий (см. "Разоблачить разведчика телепата"). Лишившись своего предводителя, выжившие иллитиды скрываются в другие углы Подгорья или возвращаются обратно в Подземье. После ухода иллитидов, дождавшись подкрепления с 16-го уровня (если они там остались) гитиянки закрепляются по всему Глубокоморью. Если гитиянки будут перебиты, а Экстремитон останется жив, он в конце концов переродится в старший мозг, который привлечет в колонию ещё больше иллитидов. Помимо этого пожиратели разума продолжат захватывать людей из Глубоководья для своей симуляции Глубиноводья, становящейся с каждым днем все более сложной и детализированной.

Уровень ПРИЮТ ВАНРАКА рассчитан на четверых персонажей 15-го уровня, и побеждая здесь монстров они должны накопить достаточно опыта, чтобы оказаться на полпути к 16 уровню. Уровень носит имя Ванрака Луннозвездного, дворянина из Глубоководья обратившегося к Шар (божеству тьмы и утрат) и спустившись в Подгорье став рыцарем смерти. Чтобы понять, что происходит на этом уровне и почему, нужно узнать судьбу постигшую Лорда Луннозвездного.

МРАЧНАЯ СУДЬБА ЛОРДА ВАНРАКА ЛУННОЗВЕЗДНОГО

Поклонение Шар в тени горы Глубокая Вода стало активнее с тех самых пор, когда в Год Темной Зари (1104 ЛД.), харизматичный балагур и безрассудный рубака Лорд Ванрак Луннозвездный не предпринял роковую для него экспедицию в Черные Джунгли Ташалара. Вернулся Ванрак лишь бледной тенью своего прежнего "я". Несколько дней спустя его отец, лорд Андварран Луннозвездный, патриарх семьи, скончался от непонятной и неподдающейся лечебной магии изнурительной болезни.

Приняв бразды правления в Доме Луннозвездных, Ванрак публично порвал с храмом Селуны (богини луны), обвинив их в безвременной смерти своего отца. Снедаемый горечью утраты, Темный Следопыт, как стали называть Ванрака, стал тайным сторонником сестры Селуны - Шар, Леди Потерь.

В Год Воющей Луны (1130 ЛД.) Дом Луннозвездных распался на отдельные фракции. Всё ещё почитающие Селуну члены семьи присоединились к сестре Лорда Ванрака, Леди Алатине и духовенству Селуны. В это же время Ванрак и его последователи устроили террор в большей части городской гавани, собрав небольшую армию наемников, поддерживаемую сторонниками Шар.

Леди Алатина обратилась в открытый суд к Лордам Глубоководья лишить ее брата титула и изгнать его из города. Она также представила доказательства его многочисленных преступлений, включающие в себя работорговлю, поджоги, кражи и убийства. Лорды приказали немедленно схватить Темного Следопыта, но к тому времени, когда Городской Дозор прорвался в ворота виллы, Ванрак и его последователи пройдя через тайный портал скрылись в Подгорье. В Год Темной Маски (1171 ЛД) они захватили один из уровней Подгорья, который стали называть Приютом Ванрака.

Обосновавшись на уровне, Ванрак раскинул свои темные сети по всему Подгорью и даже периодически посылал элитные ударные группы сражаться с последователями Селуны в городе наверху. Наибольших значимых успехов Темная Армия Ночи Ванрака добилась в Год Гробниц (1182 ЛД), когда проникла в Высокий Звездный Дом Селуны через подвалы, перебила большую часть храмовников, прежде чем они успели поднять тревогу, и сожгла храм дотла в черном огне. Захватчики также прихватили с собой множество сокровищ из храмовых хранилищ, финансируя ими стремление Лорда Ванрака достичь бессмертия и через несколько лет Темный Следопыт стал рыцарем смерти.

Лорды Глубоководья не простили Ванраку Луннозвездному произошедшее и в последующие годы нанимали толпы авантюристов, спускающихся в Подгорье для того, чтобы захватить Ванрака и его последователей и предать суду. Хотя

авантюристы и не добились успехов, они ослабили армию Ванрака до такой степени, что она перестала представлять для города угрозу.

Халастер Черный Плащ усугубил проблемы Ванрака, побуждая других обитателей Подгорья время от времени вторгаться в Приют. Отчаявшись, несколько оставшихся священников Шар провели ритуал, в котором использовали Умбраксакара, теневого дракона и верхового животного Ванрака, для переноса Приюта Ванрака в Царство Теней. В конечном итоге, магическая власть Халастера над Подгорьем оказалось более сильной, но всё же небольшая часть Приюта Ванрака соединилась с Планом Тени, изолировавшись от Подгорья.

Оказавшись на грани поражения, Ванрак пришел к выводу, что Шар обманом организовала его падение исключительно назло своему заклятому врагу - Селуне. Ванрак потерял свою семью, свой титул и большую часть своей армии, и практически потерял контроль над своими владениями. В Год Безмолвных Теней (1436 ЛД) он отрекся от своей веры в Шар и попросил прощения у Селуны за разрушение ее храма и убийства последователей. В отчаянном акте искупления рыцарь смерти уничтожил в себе нежить при помощи *солнечного клинка (sun blade)*. С тех пор Приютом Ванрака управляет Кереста Грызущая Камни, вампир-жрица Шар.

После того как тень Ванрака над Домом Луннозвездных со временем стёрлась из памяти, Дом стал процветать. В настоящее время семьей правит некогда прозорливая, но теперь состарившаяся Леди Уайлд Луннозвездная, почтеннейшая дворянка, которой уже больше ста лет. Хотя у нее нет собственных детей, о Леди Уайлд заботятся её дальние родственники, в том числе смекалистый внучатый племянник полудроу Гелион Луннозвездный, которого она выбрала своим наследником. Деловые интересы семьи связаны с картографией и изыскательными горными работами, и периодически Уайлд, не открывая истинных причин, финансирует экспедиции в Подгорье.

КТО ТУТ?

Уровень контролируется слугами Шар и теневыми существами.

КЕРЕСТА ГРЫЗУЩАЯ КАМНИ

Кереста выросла на улицах Глубоководья, и ей было не привыкать к лишениям. В надежде улучшить свою жизнь, она стала авантюристкой и отправилась искать славу и богатство в Подгорье, встретив свою участь в логове вампира и став порождением вампира под его командованием.

После того как Ванрак уничтожил вампира и завоевал его логово, он взял Кересту под свое крыло. Полная тьмы и утрат, Кереста тянулась к Шар, словно мотылёк на пламя, и в итоге поднялась став вампиром-жрецом злой богини. Теперь она возглавляет обескровленный культ Шар в Приюте Ванрака и намеревается отправить группу с заданием уничтожить Утренние Шпили, храм Латандера (бога восхода и перерождений) в Глубоководье. Помимо этого, она готовится и к разрушению Дома Луны - храма Селуны, которую считает повинной в гибели Ванрака Луннозвездного.

Кереста - **вампир** со следующими изменениями:

- Кереста вызывает **гигантских многоножек** вместо волков.
- Получает способность Колдовство, см. ниже.

Колдовство. Кереста является заклинателем 9 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:
Заговоры (неограниченно): *указание [guidance]*, *починка [mending]*, *сопротивление [resistance]*, *чудотворство [thaumaturgy]*
1-й уровень (4 ячейки): *порча [bane]*, *приказ [command]*, *нанесение ран [inflict wounds]*, *луч болезни [ray of sickness]*
2-й уровень (3 ячейки): *глухота/слепота [blindness/deafness]*, *луч слабости [ray of enfeeblement]*, *божественное оружие [spiritual weapon]*
3-й уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead]*, *проклятие [bestow curse]*, *рассеивание магии [dispel magic]*, *духовные стражи [spirit guardians]*
4-й уровень (3 ячейки): *усыхание [blight]*, *защита от смерти [death ward]*, *предсказание [divination]*
5-й уровень (1 ячейка): *преграда жизни [antilife shell]*, *разрушительная волна [destructive wave]*

Местные Эффекты

Приют Ванрака - логово Кересты, и по всему уровню могут наблюдаться следующие местные эффекты:

- Области тусклого света или тьмы заполняются поднимающимся туманом. Он исчезает, когда на него падают лучи света, но вновь сгущается за пределами освещенного места. В некоторых местах туман висит постоянно и свет на него не воздействует.
- Большое количество крыс и летучих мышей. В тех местах, где о них не упоминаются конкретно, их наличие выдают кучки помета и постоянно слышно, как они бегают и пищат во тьме.

После уничтожения Кересты туман рассеивается, а крысы и летучие мыши постепенно вымирают до обычных своих норм.

УМБРАКСАКАР

Теневой дракон Умбраксакар когда-то был бронзовым драконом законно-доброго мировоззрения по имени Глистер. Любящий принимать человеческий облик, Глистер был другом и компаньоном Ванрака Луннозвездного, оставаясь рядом с аристократом даже после того, как он впал в немилость. Глистер безуспешно пытался заставить Ванрака отвернуться от Шар, и в конце концов дракон впал в отчаянье. Чувствуя себя из-за этого несчастным и одиноким, он решил позволить жрецам Шар превратить себя в теневого дракона, чтобы служить Ванраку в грядущих его битвах. После этого Глистер стал известен как Умбраксакар ("Рожденный Тенью" на языке Драконов).

Рыцарь смерти и теневой дракон сражались бок о бок в течение многих лет, расширяя свои владения, а затем защищая их от авантюристов и других захватчиков. К этому времени Умбраксакар перестал заботиться о чем-либо, кроме своей дружбы с Ванраком. Всё закончилось, когда Ванрак уничтожил себя *солнечным клинком*, бросив Умбраксакара и остатки злобного культа Шар на произвол судьбы.

Миражи Умбраксакара

По мере исследования персонажами Приюта Ванрака, их посещают магические миражи отображающие то, что давным-давно произошло с драконом. Миражи - побочный эффект отчаянья Умбраксакара, они являются подсказкой к тому каким образом освободить дракона от его темного проклятия. Миражи не происходят когда персонаж находится в антимагическом поле или под защитой заклинания *защита от добра и зла [protection of a dispel evil or good]* .

Также персонажам придётся столкнуться с магическими проекциями Умбраксакара. Призрачные образы являются в виде безвредного облака черного тумана похожего формой на дракона. Ставшая целью заклинания *рассеять магию [dispel magic]* проекция или попавшая в область действия антимагичесого поля, мгновенно исчезает. Любым другим способом развеять её невозможно.

КУЛЬТ ШАР

В основном культ Шар в Приюте Ванрака состоит из порождений вампира под командованием Кересты Грызущей Камни. Время от времени сюда добираются и ещё не ставшие нежитью культисты, ведомые через Подземье темной благодатью самой Шар. Кереста превращает самых многообещающих послушников в порождения вампира. Кровь тех, кого посчитают недостойными благословения Шар, идёт на корм Кересте и ее порождений, после чего Умбраксакар пожирает обескровленные трупы.

Культисты - люди, нейтрально-злого мировоззрения, носящие пыльные серые плащи с изображением символа Шар (черный круг, окаймленный темным пурпурным ореолом) поверх своих доспехов.

В ЦАРСТВЕ ТЕНЕЙ

Зоны 19-33 Приюта Ванрака расположены в Царстве Теней и остаются находиться там до тех пор, пока Умбраксакар жив. В этих зонах яркий свет приравнивается тусклому, а тусклый - к темноте. Кроме того, здесь нет цветов кроме черно-белых оттенков, а воздух пропитан зловонием смерти. Стены сильно потрескались, плитка на полу прогнулась и поломалась во многих местах, а потолки стали провисать, как будто собираясь рухнуть вниз.

Зоны внутри Царства Теней больше не являются частью Подгорья и поэтому не попадают под его ограничения касающиеся магии (см. "Изменения Магии").

Отчаянье теневого дракона может привести к тому, что и другие зоны Приюта Ванрака будут соскальзывать туда и возвращаться обратно через нерегулярные промежутки времени - иногда на несколько секунд или минут, иногда на часы. Любой такой сдвиг происходит по вашему усмотрению и длится столько, сколько вы посчитаете нужным. Когда зона соскальзывает в Царство Теней, все цвета меркнут, и свет внутри зоны становится приглушенным, как описано выше.

ОТЧАЯНЬЕ В ЦАРСТВЕ ТЕНЕЙ

Задержавшиеся в Царстве Теней персонажи, могут впасть в отчаянье (см. "Дополнительные Правила: Отчаянье в Царстве Теней" в гл 2 *Руководства Мастера*).

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 18. Перемещенные в Царство Теней зоны Приюта Варнака выделены на карте темной окантовкой.

1.ВХОД

Спускающиеся по туннелю с 17-го уровня персонажи, попадают в несколько грубо проложенных туннелей, выходящие в 10-футовой высоты коридор из гладкого обработанного камня.

2. ПЫЛЬНО И ПУСТО

В покрытых пылью помещении и связанных с ним коридорами до потолка 10-футов.

3. СТАТУЯ ШАР

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

Статуя. В восточном углу черная мраморная статуя женщины в плаще и с двумя кинжалами в руках. У ног статуи три покрытых пылью человеческих скелета.

Фигура в мантии. Перед статуей на коленях человекоподобная фигура в пурпурно-черном одеянии.

Коленопреклоненная фигура всего лишь пустая роба, складывающая в кучу на пол, если её потревожить или сделав целью заклинания *развеять магию [dispel magic]*.

Лежащие у ног статуи скелеты - останки давно умерших искателей приключений, помещенные сюда в качестве предупреждения, чтобы не тревожить 7-футовую высотой статую. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж, убедится, что статуя изображает Шар.

4. СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

Гобелены. Грудами у стен лежат оборванные гобелены, когда-то изображавшие прибрежные пейзажи. Когда гобелены будут потревожены, в центре комнаты появляется безвредная туманная проекция Умбраксакара. Он бросается на незваных гостей, надеясь их отпугнуть.

Мираж. Любой персонаж, прошедший больше половины помещения, испытает на себе один из мимолетных миражей теневого дракона.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж стоит перед закутанным в плащ дворянином (Лорд Ванрак Луннозвездный) на обдуваемой ветрами скале, возвышающейся над морем. Дворянин просит персонажа присоединиться к нему в опасном походе в Черные Джунгли Ташалара. Положив руку на плечо персонажа, мужчина спрашивает: "Мы ведь лучшие друзья, Глистер, не так ли?" На этом мираж заканчивается.

5. ДАР УМБРАКСАКАРА

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

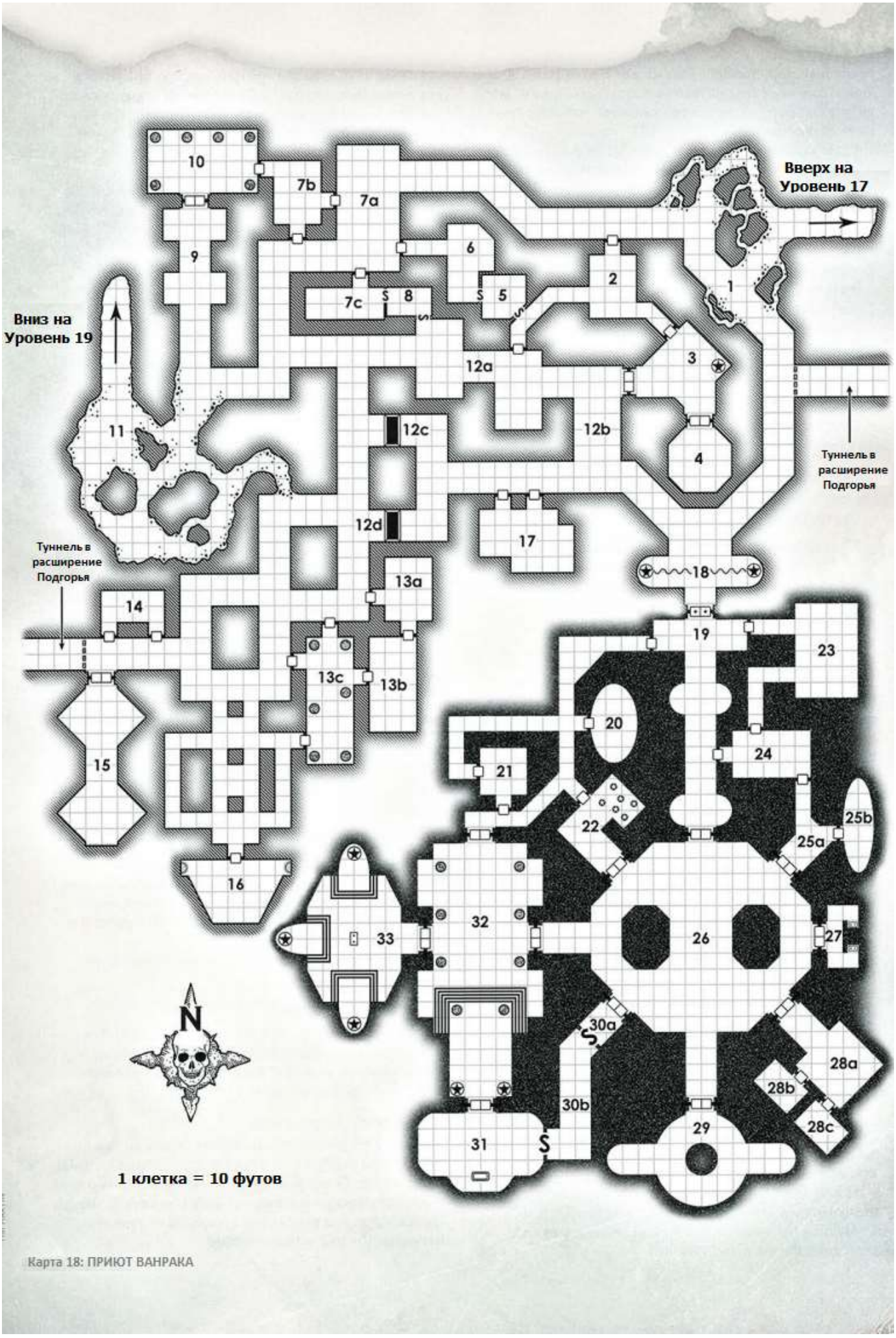
Барельефы. Стены покрыты барельефами, изображающими разбросанные повсюду человеческие скелеты.

Мираж. Любой персонаж, прошедший больше половины помещения, испытает на себе один из мимолетных миражей теневого дракона.

Сокровище. Первый, увидевший этот мираж персонаж, наступает на лежащее на полу кольцо. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это кольцо из миража дракона: его отполированная коралловая часть переливается всеми цветами радуги. Кольцо не магическое и стоит 250 зм.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж вместе со статным дворянином (Лорд Ванрак Луннозвездный) разбивает лагерь в джунглях . Персонаж вручает рыцарю отполированное коралловое кольцо в знак их вечной дружбы. Надев кольцо на руку, дворянин улыбается и говорит: "Я буду хранить этот дар вечно" На этом мираж заканчивается.



Карта 18: ПРИЮТ ВАНРАКА

6. ЖИЛИЩЕ КУЛЬТИСТОВ

Обстановка. Шесть пустующих деревянных двухъярусных коек расставлены вдоль северной и восточной стены. Между койками в стенах - каменные полки с дневными рационами, бочонками с водой, деревянной посудой и стальной утварью.

Арка. В южную стену врезана каменная арка, её боковины изображают полуголых эльфов (один мужчина и одна женщина), прижимающих пальцы к губам в жесте молчания.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене ведет в зону 5.

Арочные Врата на Уровень 6

Каменная арка - магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Если арка попадет в зону заклинания *тишина [silence]*, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 9-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 47a на уровне 6, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

7. ЗАЛЫ БОГОСЛУЖЕНИЙ

Здесь культисты поклоняются Шар и проходят испытание на преданность Кересты.

7a. Ползающие Крысы

Приближаясь к комнате персонажи слышат монотонное пение человеческих голосов. Внутри находится следующее:

Пурпурное пламя. На стенах красуются ржавые железные канделябры, в каждом горит пурпурным пламенем факел покрытый черным воском.

Культовые обряды. Шесть человек, **культисты** Шар, тянут монотонный напев, стоя на коленях на груботканных циновках в центре помещения. Среди них смирно стоит облепленный **роем крыс** человек, **фанатик культа**.

Коленопреклоненных культистов зовут Карадок, Фелдер, Хонг, Хафра, Серенад и Ксандеваль. Они снова и снова вместе повторяют один и тот же стих на Общем: "Тьма погасит солнце. Тьма поглотит луну. Мы ничто иное, как ночь."

Кереста Грызущая Камни используя рой крыс проверяет преданность фанатика культа, Цзаня. Чтобы пройти испытание, Цзань не испугавшись и не протестуя должен позволить крысам ползать по его телу, иначе они его сожрут. Только пройдя испытание, Цзань сможет претендовать на то, чтобы стать одним из вампирских порождений Кересты.

Появление незваных гостей побуждает сектантов взяться за оружие и броситься в атаку. Только один Цзань под ползающим по нему роем не предпринимает никаких действий. Если ему будет нанесен урон, Цзань запаникует и будет быстро сожран роем крыс. Когда рой потеряет больше половины своих очков здоровья, он распадается и убегает.

7b. Комната Подготовки к Обрядам

Стол. В центре деревянный стол с наваленными на него небольшой кучкой ценностей, бутылками масла и мерцающими свечами.

Сектанты. Два человека, **культисты** Шар, обмазывают драгоценные побрякушки маслом.

Имена культистов - Элтимар и Зелайя. Тщательно обмазываемые ими маслом предметы были извлечены из сокровищницы Умбраксакара - эти ценности будут использоваться в ритуалах, привязывающих воспоминания теневого дракона к определенным зонам Приюта Ванрака.

Сокровище. Предметы на столе - три серебряные чаши (по 25 зм каждая), два церемониальных кинжала с волнистыми обсидиановыми лезвиями (по 75 зм каждый), коралловая статуэтка сжимающей розовую жемчужину русалки (250 зм), резная арфа из экзотического дерева инкрустированная слоновой костью и цирконами (750 зм) и высеченная из кристалла драконья маска (2500 зм).

7c. Вскармливающая

Сюда притаскивают недостойных стать порождениями вампира культистов, для вскармливания ими потомства Кересты.

Вампирский пир. В центре комнаты на кушетке лежит обнаженный мертвый мужчина, снятая с него пурпурно-черная роба валяется на маленьком столике неподалеку. Над телом нависли два **порождения вампира (vampire spawn)**, одно яростно чавкая грызет запястье трупа, другое вонзает свои клыки в его бедро.

Пурпурное пламя. На стенах ржавые железные канделябры, в каждом горит пурпурным пламенем факел покрытый черным воском. Между канделябрами расставлены причудливые деревянные стулья с красными мягкими сиденьями и спинками.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене ведет в зону 8.

Порождения вампира, Анжелика и Яверос, шипя на незваных гостей требуют, чтобы они выметались, нападая на тех, кто не подчинится приказу. Внимательное изучение трупа культиста не выявит никаких признаков борьбы, похоже он не оказывал никакого сопротивления и умер от обескровливания.

8. УПОКОЁННЫЙ БЛЕСК УТРА

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

Мираж и Эфес. Любой персонаж, прошедший больше половины помещения, испытает на себе один из мимолетных миражей теневого дракона и замечает лежащий на покрытом туманом полу поблескивающий эфес длинного меча.

Сокровище. Лежащий на полу эфес исполнен в виде бронзового дракона с распростертыми крыльями и разинутой пастью и представляет собой *солнечный клинок (sun blade)*, называемый на протяжении многих лет разными именами, включая Гнев Солнца и Проклятие Шар. Заклинание *знание легенд [legend lore]* откроет его истинное имя (Блеск Утра) и его изначальное предназначение: уничтожить вампиров и других монстров ночи.

Проекция Умбраксакара. Если поднять эфес *солнечного клинка*, то в центре комнаты появляется туманная проекция Умбраксакара (см. "Миражи Умбраксакара"). Оно не может покинуть пределы этого помещения.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж противостоит одетому в мифриловую кольчугу человеку (Лорд Ванрак Луннозвездный). Глаза мужчины горят безумием, когда он направляет свой длинный меч с сияющим лезвием на персонажа и кричит: "Чего нам бояться темноты, тебе и мне? Подгорье - вот где наше место. Оно зовет нас - ты разве не слышишь?" Размахивая мечом в воздухе, как сумасшедший, он продолжает: "Вместе мы поднимем и прославим имя Луннозвездных до таких высот, о которых и мечтать не мог мой отец! Глубоководье будет трепетать перед нами!" На этом мираж заканчивается.

9. СЛУЖБА ТЕНЕЙ

Двойная дверь. На ведущей на север двойной двери вырезаны две фигуры: на левой половине - скелетообразный воин, сжимающий рукоять меча без клинка, на правой - привлекательный молодой человек с крыльями дракона. Над дверями диск диаметром в 3 фута, окрашенный в черный цвет с фиолетовым металлическим ореолом (символ Шар).

Сектанты и крысы. Перед дверями нараспев поют двенадцать человек, **культисты** Шар. Вокруг их ног ползают четыре **крысиных роя**.

Пурпурное пламя. На стенах в четырех широких альковах висят ржавые железные канделябры, в каждом горит пурпурным пламенем факел покрытый черным воском. Изъеденные временем стены в альковах усеяны трещинами.

Крысы нападают на всех, кто не одет как культист Шар. Сектанты своим воспеванием помогают сосредоточению силы в происходящем в зоне 10 ритуала, и они пытаются убить любого, кого посчитают не поклоняющимся Шар. Они снова и снова повторяют вместе один и тот же стих на Общем: "Тьма погасит солнце. Тьма поглотит луну. Тьма забрала подземелье и всех, кто обитает внутри."

Зная, что ритуал в зоне 10 нельзя прерывать, культисты сделают все возможное, чтобы предотвратить открытие ведущих туда дверей. Если персонажи выходят к ним из двойных дверей, культисты предполагают, что ритуал был прерван, и немедленно атакуют.

10. РИТУАЛЬНЫЕ ПАЛАТЫ

Пурпурное пламя. В нишах вдоль стен 20-футовой высоты комнаты, установлены свечи из черного воска горящие фиолетовым пламенем и дающие в помещении тусклое освещение.

Культовые обряды. Шесть **фанатиков культа** воспевают в унисон одни и те же слова. Каждый из них стоит рядом с черной каменной колонной и сосредоточен на плавающем в центре помещения, на высоте 10 футов над полом, клубящемся туманном облаке диаметром в 8 футов. Облако тумана и колонны соединены линиями темной силы.

Имена фанатиков культа - Эбберош, Белора, Лиана, Шанзо, Торфиана и Юзалин. Они проводят ритуал, привязывающий одно из воспоминаний Умбраксакара к этому помещению, что позволит теневому дракону затянуть в Царство Теней зону Приюта Ванрака. Они снова и снова повторяют вместе слова на Общем: "Тьма погасит солнце. Тьма поглотит луну. Тьма забрала подземелье и всех, кто обитает внутри." Если на них нападают, они защищаются, но продолжают своё песнопение.

Убийство фанатика культа деактивирует находящуюся рядом с ним колонну, разрушая исходящие от неё линии силы, и ослабляет ритуал. Когда все шесть линий силы будут оборваны, туманное облако исчезает.

Пока активна хотя бы одна колонна, персонажи видят в туманном облаке нечёткое изображение взрослого бронзового дракона, окруженного фигурами в черных одеждах со священными символами Шар и читающими со свитков. Когда огромное существо начинает корчится от боли, его бронзовая чешуя темнеет.

Хорошо видимые, пролегающие между колоннами и облаком линии темной силы находятся на высоте 10 футов над полом. Любое контактирующее с ними существо, получает 10 (3к6) некротического урона.

Сюрприз! Каждый раз, когда фанатик культа умирает, из его тела поднимается **тень-убийца** (см. приложение А) и присоединяется к битве, действуя по тому же броску инициативы, что и "породивший" её фанатик. Впоследствии комнату охраняют тени-убийцы.

Сокровище. У каждого фанатика культа с собой обсидиановый священный символ Шар (25 зм каждый). У их лидера, Эббероша, также есть серебряный жезл с одним концом в форме ключа (70 зм). Жезл предназначен для отпирания двойных дверей в зоне 18.

11. ТУННЕЛИ И ПЕЩЕРЫ

Этим грубо прорубленным туннелям уже несколько столетий, но они не дают никаких намеков на то, кто их проложил. Ведущий на север туннель спускается вниз и в конце концов приводит на уровень 19.

12. ОСВЕЩЕННЫЕ СВЕЧАМИ ЗАЛЫ

Стены 10-футовых в высоту коридоров и комнат полны неглубоких ниш, в которых горят фиолетовым пламенем свечи из черного воска.

Если персонажи пока не столкнулись с особыми проблемами, Кереста может послать преследовать их стаю **порождений вампиров**, когда они будут проходить через эти освещенные свечами залы. Порождения вампиров атакуют группой из 1к4 + 2 существа и избегают, проползая вдоль стен, ям-ловушек в зонах 12c и 12d.

12a. Насесты Летучих Мышей

Голые стены и полы двух смежных комнат покрыты помётом летучих мышей, потолок высотой в 10 футов представляет собой грубо обработанный камень. Здесь обитают четыре **стаи летучих мышей**. Они наполняют помещение писком в ответ на вторжение и встревожившись улетают.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене ведет в зону 8.

12b. Волшебные Уста

Первый дошедший до середины помещения персонаж, активирует наложенное на пол заклинание *волшебные уста [magic mouth]*, произносящее на Общем: "Возвращайся или оставь надежду!" Заклинание перезагружается через 1 час.

12c. Яма Тьмы

В этом месте коридор перекрывает открытая яма глубиной в 20 футов. Яма заполнена непроницаемой тьмой, подобной той, что создается заклинанием *тьма [darkness]*. Успешное применение заклинания *развеять магию [dispel magic]* с тьмой в яме в виде цели, развеивает её, но через 1 час тьма снова заполняет яму. Кроме этой тьмы в яме ничего нет.

12d. Яма Костей

Здесь также коридор перекрыт ямой глубиной в 20 футов. Дно ямы завалено костями свалившихся туда крыс и жравших друг дружку пока все не передохли.

13. ВАМПИРСКОЕ ЛОГОВО

Зловоние смерти насквозь пропитало это мерзкое место.

13a. Обезумевший

Брек, **порождение вампира**, впал в отчаянье и обезумел после того, как лишился благосклонности Кересты. Свернувшись в клубок, он висит на потолке в северо-восточном углу пустой комнаты, что-то бормоча себе под нос, и считает незваных гостей плодом своего воображения, пока они на него не нападут.

13b. Отдыхающие Порождения

Пол заставлен десятками деревянных гробов и считается труднопроходимой местностью. Некоторые из гробов ещё целы, другие развалились от времени. Большинство из них пусты, но в трех расположились на отдых **порождения вампиров** Девиана, Эзра и Юрий. Преуспевшие в проверке Сл 15 Ловкости (Скрытность) персонажи, могут перемещаться по помещению, не разбудив порождений. В остальных случаях все трое просыпаются и нападают.

Сокровище. Обыскавшие все гробы персонажи обнаружат серебряный жезл с одним концом в виде ключа (70 зм). Жезл отпирает двойные двери в зоне 18.

13c. Пустой Зал

Шесть задрапированных паутиной колонн подпирают 20-футовый высотой потолок пустынного зала.

14. ХРАМОВЫЕ СВЕЧИ

Используемые по всему Приюту Ванрака факелы покрыты черным воском, который даёт пламя фиолетового тона. Сектанты Шар знают секрет процесса изготовления такого воска, который они используют для изготовления своих свечей.

В комнате разложены все принадлежности и инструменты, необходимые для создания свечей и факелов из черного воска: колбы с маслом, керамические тигеля и деревянные формы для свечей. Всё это хозяйство лежит на беспорядочно расставленных по комнате деревянных столах.

15. РАЗБИТЫЙ ТРОН

Потолок. Сводчатый потолок высотой в 30 футов опирается на некогда богато украшенные, крошащиеся каменные арки.

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

Мираж и Рухнувший трон. Любой персонаж, прошедший больше половины помещения, испытает на себе один из мимолетных миражей теневого дракона и замечает груду обломков в конце зала. Это разбитые остатки каменного трона.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж стоит рядом с сидящем на троне скелетообразным воином в глазницах которого горит мрачный красный свет (Лорд Ванрак Луннозвездный). Откинувшись на каменную спинку, он говорит: "Это и есть награда Ванрака Луннозвездного? Король-тень, проклятый править этими безлунными залами, отгоняя убийц, безумных волшебников и призраков древних мертвецов? И это все, что может предложить мне Шар? Я уже достаточно выпил тьмы и познал горечь утрат, мой старый друг." На этом мираж заканчивается.

Трон Ванрака

Вокруг груды обломков камня у южной стены, бывшей когда-то троном Ванрака, клубится туман. Если кто-нибудь приблизится к ним ближе чем на 10 футов, туман формируется в проекцию Умбраксакара и пытается отпугнуть непрошеных гостей, хотя и не может причинить им никакого вреда. Он исчезает, когда завалы под ним будут потревожены.

Сокровище. Под обломками погребены древние *мифриловые доспехи (mithral armor)* Ванрака Луннозвездного (кольчужная рубаха), обладающие дополнительным свойством даровать своему владельцу темнозрение на расстояние до 60 футов. Когда персонаж надевает эти доспехи находясь в Приюте Ванрака, поблизости от него материализуются две **тени-убийцы** (см. приложение А) и атакуют.

16. АРОЧНЫЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 15

Потолок. Высота потолка в помещении - 30 футов.

Арка. Встроенная в южную стену каменная арка, украшена инкрустированными золотом изображениями парящих драконов. На стене над аркой высечено на языке Драконов следующее: "Врата откроются лишь дракону."

Фонтаны. В альковах на западе и востоке каменные фонтаны, каждый из которых украшен фигурой бронзового дракона, извергающего воду в богато украшенный орнаментом каменный бассейн.

Фонтаны подключены к подземному источнику и наполняются чистой, прохладной водой. Живым обитателям Приюта Ванрака эта вода необходима для выживания.

Фонтанная скульптура дракона высотой в 4 фута и её можно вырвать из основания при помощи успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика) и использовать для активации арочных врат в помещении. Каждая из скульптур представляет собой Маленького размера объект, весящий 500 фунтов.

Арочные Врата. Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы::

- Врата открываются на 1 минуту, когда арки касается настоящий или иллюзорный дракон. Художественное изображение дракона, например фигурка в виде дракона или рисунок дракона, также открывает врата.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 30a на уровне 15, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

17. УТЕРЯННЫЙ РОГ ДВАРФОВ

Туман. Комната затянута лёгким туманом.

Крюки и Рог. На стенах виднеются маленькие железные крюки, на которых когда-то висели картины. С крюка на восточной стене свисает золотой, инкрустированный драгоценными камнями, рог (см." Сокровище " ниже).

Мираж. Любого персонажа обыскивающего помещение в течении хотя бы одной минуты, посещает один из мимолетных миражей теневого дракона.

Сокровище. Осматривающий инкрустированный драгоценными камнями золотой рог персонаж и преуспевший при этом в проверке Сл 25 Интеллекта (История) поймёт, что это единственный в своем роде сигнальный рог, доверенный королевскому наследнику клана Турумбра, семьи щитовых дварфов, предположительно уничтоженной орками более века назад далеко в Закатных Горах. Персонажи дварфы при проверке получают преимущество. Рог как объект искусства оценивается в 2500 зм, но может быть продан за 7500 зм покупателю, высоко оценившему его статус исторической реликвии.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж находится в большом зале с шестью колоннами (зона 32), возвышаясь над шестью с завязанными глазами авантюристами и привязанными к колоннам веревкой. Глухой голос (Лорда Ванрака Луннозвездного) отдает страшный приказ: "Умбраксакар, подари этим глупцам смерть, которую они заслужили!" Из персонажа вырывается конус некротической энергии и теневой дракон своим дыхательным оружием уничтожает ближайшего пленника, мужчину-дварфа, лишенного снаряжения. Когда тело дварфа съеживается и он умирает, из него поднимается тень-нежить, и мираж заканчивается.

18. ТЕНЕВАЯ ГРАНИЦА

Два коридора приводят в помещение высотой в 20 футов, со следующими особенностями:

Статуи. В альковах, лицом друг к другу, на 5-футовых каменных блоках стоят две 12-футовые высотой обсидиановые статуи. Каждая из статуй изображает безликую женщину в мантии, держащую серебряную нить, натянутую между её протянутыми вперёд руками.

Теневой полог. Между статуями простирается тонкая полупрозрачная завеса тени, колышущаяся, словно черная ткань на легком ветру.

Запертая двойная дверь. За завесой тени находится двойная арочная дверь высотой в 12 футов с витиеватой резьбой в виде бронзового дракона, чьи крылья образуют дверную раму. На полу перед двойной дверью высечены буквы на языке Драконов.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг серебряных нитей ауру магии вызова. Нити можно перерезать только магическим мечом. Перерезание приводит не только к исчезновению нити, но и к тому, что между руками державшей её статуи на мгновение появляется нацеленная на перерезавшее нить существо старшая руна (см. "Старшие Руны"). Для определения появившейся руны, возьмите карту из Колоды Старших Рун (см. приложение В). Завеса тени исчезает, когда будут перерезаны обе серебряные нити.

Тянущийся между двумя статуями теневой полог простирается от пола до потолка и излучает, став целью заклинания *обнаружить магию [detect magic]*, сильную ауру магии некромантии. Статуи едины со стеной позади них, поэтому обойти завесу теней невозможно.

Любое проходящее сквозь теневой полог существо должно сделать спасбросок Сл 17 Телосложения, получая 22 (4к10) некротического урона при неудаче или вдвое меньше при успехе. Ещё большая опасность завесы теней менее очевидна: если двойная дверь будет взломана, из завесы появятся шесть **призраков (wraiths)** и нападут, преследуя убегающих существ. Когда призраку некого атаковать во время своего хода, он возвращается в завесу теней и исчезает. Призраки не появляются после исчезновения теневого полога.

Запертые Двойные Двери

Нанесенные на полу перед двойной дверью буквы на языке Драконов гласят: "Тень - это ключ." Там же, в полу над буквами находится маленькая глубиной в 3 дюйма замочная скважина, не содержащая внутри никакого запирающего механизма. Серебряный жезл с концом в виде ключа, который можно получить в зонах 10 и 13b, идеально подходит для скважины. Использование источника света отбрасывающего тень от жезла-ключа на двери, приводит к их открытию в зону 19. Именно эта тень, а не сам ключ, отпирает двери. Если их не удерживать открытыми, двери закрываются и запираются сами по себе после того, как они находились открытыми в течение 1 минуты. Двери не запираются с другой стороны и могут быть открыты из зоны 19 без использования ключа-жезла.

Запертые двери также могут быть открыты при помощи заклинания *открывание [knock]* или аналогичной магии, или взломаны с успешной проверкой Сл 28 Силы (Атлетика).

19. КОРИДОРЫ СМЕРТИ

Входящие впервые в коридоры персонажи, чувствуют себя так, как будто они пересекли какой-то планарный порог, но лишь успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Магия) укажет, что эта часть подземелья находится в Царстве Теней. Вокруг исчезли все краски, кроме черно-белых и коридоры встречает входящих зловонием смерти (см. "В Царстве Теней"). Другие их особенности таковы:

Потолок. Высота арочного потолка доходит до 30 футов.

Черепа и кости. Полы альковов южной части коридора усеяны старыми черепами и костями (останки мертвых искателей приключений и монстров).

Мираж. Любого персонажа, открывающего ведущую на запад или восток двери, посещает один из миражей теневого дракона.

Если потревожить кости в альковах, перед двойной дверью на юге появляется парящая в 10 футах над полом гигантская полная клыков призрачная пасть и декламирует, прежде чем исчезнуть, на Общем следующий стих:

> Добро пожаловать в логово Умбраксакара.
> Снедающего отчаяньем дракона, судьбы суровая кара.
> Живет он в воспоминаниях о своем давно усопшем друге:
> Почившего в раскаяньи на лезвии солнечного света.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж оказывается втянут в драку с человеком, одетым в мифриловую кольчугу (Лорд Ванрак Луннозвездный). Драка заканчивается, когда человек споткнувшись о что-то падает на пол, встаёт держа в руке бронзовый эфес *солнечного клинка*, который внезапно вспыхивает ярким светом, и говорит: "Помнишь это? Твой подарок мне? Ударь меня еще раз, и я вырежу твое большое сердце и съем его!" Мираж дрожит изменяясь, персонаж превращается в бронзового дракона и говорит на Общем:" Ванрак! Я твой друг. Послушай меня. Она использует твою боль от смерти отца, чтобы увести тебя по самому темному из всех путей. Ради любви к Селуне, не следуй за ней!" На этом мираж заканчивается.

20. ЛУННОЗВЕЗДНЫЕ, ВЫ ЗДЕСЬ?

Убранство. По периметру зала когда-то были расставлены мягкие деревянные стулья, висели прекрасные гобелены, теперь всё развалились от старости, представляя собой груды заплесневелых досок и рваной ткани. Овальный ковер, укрывающий большую часть пола, потрепан и сильно изношен.

Проекция. Когда в зал впервые заходит какое-либо существо, появляется угрожающая туманная драконья фигура. Туманный дракон зависает в центре зала и пытается отпугнуть непрошеных гостей своим зловещим присутствием. Как и другие проекции теневого дракона, она безвредна.

Осмотревший выцветший ковер персонаж и преуспевший при этом в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), заметит, что на нём был выткан большой герб в виде серебряного полумесяца и четырёх серебряных звезд, расположенных на голубом поле. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (История) подскажет, что герб принадлежит семье Луннозвездных из Глубокводья, возглавляемой достопочтенной Леди Уайлд Луннозвездной.

21. ЗАГРОМОЖДЕННАЯ ХЛАМОМ

Высотой в 10-футов комната загромождена гниющей мебелью и останками скелетов убитых давным-давно искателей приключений и монстров. Из-за наваленного хлама пол комнаты считается труднопроходимой местностью.

22. ПОД ЧЕРНЫМИ ПРОСТЫНЯМИ

Простыни и Статуи. Шесть деревянных статуй в северной части комнаты задрапированы черными простынями. (Каждая статуя представляет собой изображенного в натуральную величину Лорда Ванрака Луннозвездного в образе рыцаря смерти.)

Мираж. Любого заглянувшего под простынь или отдернувшего её персонажа, посещает один из миражей Умбраксакара.

Миражи Дракона

В этом мираже персонаж смотрит на Ванрака Луннозвездного, рыцаря смерти, одетого в мифриловую кольчугу и сжимающего эфес меча без клинка. "Ни один из нас не заслужил такой судьбы," печально говорит он. "Мы заблудились в темноте." С этими словами он заставляет появиться из эфеса меча лезвию света и вонзает его себе в горло, превращая себя в пыль. Лезвие гаснет, и все вокруг темнеет, когда эфес с грохотом падает на пол рядом с мифриловой кольчугой рыцаря смерти. Мираж заканчивается страдающим ревом дракона.

23. ОБВЕТШАЛЫЙ ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Две ржавые железные люстры словно гигантские пауки, свисают с 20-футового высотой потолка, их цепи прикреплены к лебедкам, установленным на восточной стене. Под люстрами расположен длинный деревянный стол, окруженный двенадцатью деревянными стульями с высокими спинками. Мебель обветшала и затянута паутиной.

24. СТАРАЯ КУХНЯ

Главенствующее место в 10-футовом высотой помещении занимает отдельно стоящая каменная печь, когда-то нагревающаяся магическим пламенем, но теперь темная и неиспользуемая. Вдоль стен разделочные столы и заваленные посудой и столовыми приборами шкафы, которыми не пользовались уже много лет.

25. ПЛЕННИЦА ТЬМЫ

Персонажи не единственные авантюристы, которые недавно решили исследовать этот уровень. Один из тех, кто пришел сюда раньше, поддался отчаянью Царства Теней.

25a. Вампиры-Стражники

Здесь повсюду разбросано проржавевшее, сломанное оружие, как будто давным-давно тут произошла битва. К потолку над восточной дверью прицепились три **порождения вампиров** - Дарванос, Гекелла и Тозу. Они охраняют заключенного в зоне 25b и нападают на всех, кто им незнаком.

Отпирающий кандалы заключенного в зоне 25b ключ, находится у Гекеллы.

25b. Чулан

Плесень. Стены облеплены чёрной плесенью, в воздухе стоит тяжелый запах гнили.

Пленница. Человек-авантюрист Портия Дзут прикована к стене в северной части чулана. Ее доспехи и снаряжение лежат грудой в южной части.

Портия Дзут родом из Рашемена. Она единственная выжившая из группы искателей приключений, нанятой Леди Уайлд Луннозвездной из Глубоководья для поисков теневого дракона Умбраксакара и превращения его обратно в бронзового дракона Глистера, друга Дома Луннозвездных. Портия считает, что проклятие Умбраксакара можно снять избавив дракона от отчаянья, но понятия не имеет, как это сделать. Она и ее спутники попали в плен меньше месяца назад, но Портия потеряла счет времени и считает, что в тюрьме Приюта Ванрака находится гораздо дольше. Порождения вампиров питаются Портией всякий раз, когда им не хватает крови, и у нее видны доказывающее это следы укусов. После каждого кормления Кереста очаровывает Портию, чтобы она оставалась спокойной и держать ее под контролем.

Персонажи могут освободить Портию от оков, используя ключ из зоны 25a, или вскрыв замки с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 20 Ловкости. Также персонажи могут её освободить, разомкнув звенья цепей с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

Портия поддалась безумию и отчаянью после того, как Умбраксакар на её глазах пожирал один за другим трупы её убитых компаньонов. Она остается рядом со своими спасителями, служа им верным последователем до тех пор, пока не окажется в безопасном месте Подгорья или пока Кереста не прикажет ей их предать. Сражаясь на стороне партии, Портия получает равную долю всего полученного опыта. У неё статистика **чемпиона** (см. приложение А), со следующими изменениями:

- Портия законно-нейтрального мировоззрения и владеет Общим.
- Она очарована волшебным образом Керестой и считает вампиршу верной подругой, к словам которой нужно прислушиваться и защищать. Этот эффект проходит через 12 часов, если Кереста снова её не очарует.
- Портия страдает от отчаянья Царства Теней, проявляющегося как непроходящий ужас от окружающего. Пока не кончится эффект отчаянья, она получает помеху ко всем спасброскам и следующую слабость характера: «Я уверена, что умру в Приюте Ванрака». Она может попытаться побороть своё отчаянье по окончанию продолжительного отдыха, совершив успешный спасбросок Сл 15 Мудрости. Заклинание *умиротворение [calm emotions]* и все заклинания и эффекты, снимающие проклятье, также отменяют действие отчаянья.

26. ХОЗЯЙКА ВАМПИРОВ

Если персонажи еще не столкнулись и не победили Кересту Грызущую Камни, то она будет здесь, когда они войдут в этот зал (см. "Кереста Грызущая Камни"). Вампир не одинока и у неё есть поддержка. Особенности зала следующие:

Потолок. Высотой в 30 футов поддерживается двумя толстыми каменными колоннами, на которых установлены ржавые железные кронштейны для факелов.

Вампиры в тумане. Сильно затенея пол над ним клубится 2-футовой глубины туман. Девять **порождений вампира** ползут в туманной мгле пытаясь оставаться незамеченными, пока Кереста не прикажет им атаковать.

Кереста Грызущая Камни. Кереста выглядит как неяркая с виду женщина с большой татуировкой изображающей дракона на своей блеклой коже. Она стоит в центре зала, изучая разложенный на деревянном столе перед ней большой кусок пергамента. Позади нее возвышается Тагор - **отвратительный йети** 18 футов ростом, служащий её защитником.

Надменно усмехаясь, Кереста приветствует идущих на гибель героев и обещает им быструю смерть. Когда её спрашивают о Лорде Ванраке Луннозвездном или Умбраксакаре, Кереста улыбается и говорит, что тьма Шар в конце концов поглощает все сущее.

Когда её очки здоровья падают до 0, Кереста превращается в туман и отступает к месту своего отдыха в зоне 31 (через зону 30). В форме тумана она может проникать сквозь щели под дверями и сливаться с обычным туманом становясь практически невидимой.

Отвратительный йети и порождения вампиров сражаются насмерть защищая Кересту, к ним примыкает и Портия Дзут (см. зона 25b), если она здесь и все еще очарована Керестой. Группа порождений вампиров состоит из бывших искателей приключений и культистов, которых Кереста превратила в нежить. Их имена - Арык, Барто, Каллия, Гастон, Гектор, Илсубан, Нат, Рилзар и Роза.

Пергамент на столе - это лишенная цветных красок карта Глубоководья, как и всё остальное в этой части Приюта Ванрака. Рядом с ней гусиное перо и несколько чернильниц. Два воткнутых в карту кинжала обозначают Утренние Шпили (храм Латандера в Дворцовом Округе) и Дом Луны (храм Селуны в Морском Округе). Вокруг них подписаны имена нескольких жрецов и паладинов Латандера и Селуны, которых Кереста планирует убить.

27. АЛТАРИ УТРАТ

В альковах помещения находятся два одинаковых алтаря. Каждый алтарь вырезан из цельного куска обсидиана и на них надпись на Общем: "Воспоминания - это оковы, которые связывают нас с утратой."

28. ЗАБЫТЫЕ ВСЕМИ ПОКОИ

Все комнаты сильно затенены туманом и завалены невысокими грудами пыльного серого щебня вдоль своих стен.

28a. Зал Многоножки

Стены и пол 20-футового высотой зала украшены резьбой в виде многоножек. Больше в зале ничего нет.

28b. Пустынная Комната

Комната с потолком на высоте 10 футов пуста.

28c. Тени-Убийцы

Три **тени-убийцы** (см. приложение А) прячутся в дальних углах 10-футовой высотой комнаты. Когда дверь открывается, они атакуют первого вошедшего персонажа.

29. ТУМАННЫЙ ЗАЛ

Пол в помещении сильно затемнен 2-футовым покрывалом густого тумана. Он лениво клубится вокруг основания цилиндрической каменной колонны диаметром в 20 футов, упирающейся в потолок на высоте 20 футов. Ржавые железные канделябры для факелов на колонне пусты.

30. ПУТЬ К СКЛЕПУ

Кереста использует этот коридор, чтобы добраться до своего склепа.

30a. Секретная Дверь

Юго-западную стену 20-футового в высоту коридора занимает барельефная фреска. Фреска изображает Шар в виде молодой женщины в развевающимся плаще на фоне ночного неба, когда она спускается сверху на скорбящих на кладбище ничего не подозревающих людей. В каждой руке богиня сжимает по кинжалу. Внимательно изучившие фреску персонажи и преуспевшие в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), замечают четыре отверстия диаметром в 1 дюйм, просверленные в надгробиях кладбища. Кереста использует эти отверстия, чтобы просочиться сквозь стену в своей туманной форме.

Секретная дверь. Вся юго-западная стена представляет собой каменную потайную вращающуюся на центральной оси дверь. Потайная дверь заперта, но её можно открыть с помощью заклинания *открывание [knock]* или подобной магии. Также её можно выломать с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

30b. Тайный Коридор

Пыльный 20-футовый в высоту коридор скрыт за двумя большими потайными дверями. На стенах развешаны с интервалом в 10 футов проржавевшие цепи и кандалы.

31. ВАМПИРСКИЙ СКЛЕП

Саркофаг. Аметистовый саркофаг без крышки стоит на каменном пьедестале высотой в 1 фут у южной стены 30-футового высотой сводчатого зала. Заклинание *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]* защищает саркофаг и отталкивает от него гуманоидов своим антипатическим эффектом.

Фреска. На восточной стене барельеф площадью в 20 квадратных футов, закрывающий собой потайную дверь.

Аметистовый Саркофаг

Саркофаг -Большого размера объект весом 1100 фунтов. У него КД 17, 80 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Внутри ложе из могильной земли, на котором спит Кереста. Со сниженными до 0 очками здоровья Кереста, которой дали возможность отступить сюда в форме тумана, возвращается в саркофаг и остается в нём, парализованная в форме вампира на 1 час. По его истечению она восстанавливает 1 очко здоровья и избавляется от паралича. После чего находится здесь, используя черту Регенерация для восстановления всех своих очков здоровья, затем собирает своё войско (включая Умбраксакара) и отправляется уничтожать своих врагов, все еще находящихся в Приюте Ванрака.

Сокровище. За каждое потерянное саркофагом очко прочности, от него отламывается обломок. Каждый такой кусок весит 13 фунтов и стоит 100 зм. Если саркофаг будет полностью разрушен, можно будет собрать восемьдесят таких обломков.

Барельефная Стенная Роспись

На фреске изображен Лорд Ванрак Луннозвездный в виде скелетоподобного рыцаря смерти, верхом на спине Умбраксакара, теневого дракона. У ног дракона лежат груды иссохших трупов, над ними нависают мерзко-выглядящие тени. Внимательно изучившие фреску персонажи и преуспевшие при этом в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), заметят четыре отверстия диаметром в 1 дюйм, просверленные в некоторых трупах. Кереста использует эти отверстия, чтобы просочиться сквозь стену в своей туманной форме.

Секретная дверь. Фреска закрывает собой каменную потайную дверь, идентичную той, что находится в зоне 30a.

32. ЛОГОВО УМБРАКСАКАРА

Здесь обитает теневой дракон Умбраксакар. Персонажи не могут застать его врасплох, так как их присутствие он ощущает с тех пор, как только они вошли в Царство Теней.

Персонажи, которые видели мираж в зоне 17, узнают этот зал идентичный тому что был в мираже. В зале находится следующее:

Тени. Восемь каменных колонн упираются в сводчатый потолок на высоте 40 футов. Вокруг них кружатся одиннадцать **теней** и четыре **тени-убийцы** (см. приложение A) подчиняющиеся Умбраксакару. (Нежить действует сразу же после дракона по счётчику инициативы.)

Драконий помост. На юге каменные ступени поднимаются на 10 футов на пьедестал, где восседает Умбраксакар.

Статуи. С обоих сторон от двойной двери в задней части помоста стоят 20-футовые в высоту статуи из черного мрамора, одна из которых изображает Шар в виде закутанной в плащ женщины, держащей кинжалы в каждой своей руке, а другая - Халастера Чёрного Плаща, сжимающего свой посох. Статуи смотрят друг на друга, словно смертельные враги.

Теневой Дракон

Умбраксакар - Огромного размера **взрослый бронзовый дракон** с шаблоном теневого дракона, из-за чего следуют изменения в его статистике:

- Мировоззрение Умбрасакара - нейтрально-злое.
- У него устойчивость к некротическому урону. При нахождении в тусклом освещении или в темноте, он обладает сопротивлением к любому урону, кроме силового, психического и урону излучением и может выполнять действие в бою Засада в качестве бонусного действия.
- Скрытность +10.
- Находясь на солнечном свете, получает помеху при бросках атаки, а также при проверках Мудрости (Восприятия), полагающиеся на зрении.
- Его черта Электрическое Дыхание заменяется Дыханием Теней, нанося некротический урон вместо урона электричеством. Гуманоид, чьи очки здоровья уменьшатся из-за этого урона до 0 умирает, и нежить-**тень**

поднимается с его трупа, действуя сразу же после Умбрасакара по счётчику инициативы. Тень находится под контролем Умбраксакара.

Тени под командованием Умбраксакара пытаются уничтожить незваных гостей как можно быстрее, позволяя теневому дракону наслаждаться их страданиями, а не своими собственными.

Отчаянье Умбраксакара. Дракон провел больше века, страдая о гибели своего друга Ванрака Луннозвездного. По мере того как дракон стареет и становится все более могущественным, его отчаянье заставляет области Приюта Ванрака все глубже погружаться в Царство Теней. Халастер не предпринимает никаких усилий для предотвращения происходящему, потому что его заинтриговало то, что часть Подгорья может быть удалена таким образом. Он не против того, чтобы позволить авантюристам убить дракона и вернуть теневые владения Умбраксакара в Подгорье, где им и место.

Персонажи могут попытаться превратить Умбраксакара обратно в бронзового дракона, положив конец его отчаянью и разорвав связывающую с ним власть Шар. Чтобы этого достичь, им нужно преподнести теневому дракону желаемые им вещи, и преуспеть в трех отдельных проверках способностей для поднятия его духа (см. ниже). Если их постигнет неудача больше чем в одной такой проверке, то у персонажей не останется достаточного количества даров для превращения теневого дракона обратно в бронзового.

Использовав действие, персонаж может преподнести Умбраксакару дар, имеющий эмоциональное влияние на дракона. В Приюте Ванрака можно найти четыре таких предмета:

- Отполированное коралловое кольцо Ванрака в зоне 5 (символизирующее дружбу)
- *Солнечный клинок* Ванрака в зоне 8 (символизирующий свет)
- *Мифриловые доспехи* Ванрака в зоне 15 (символизирующие защиту и стойкость)
- Золотой рог в зоне 17 (символизирующий чувство вины)

При вручении одного из этих предметов дракону, персонаж должен произнести сочувственные слова и преуспеть в проверке Сл 20 Харизмы (Убеждение). Другие персонажи не могут помочь ему при этой проверке; однако персонаж получает преимущество, если будет утверждать, что является эмиссаром Дома Луннозвездных или будет обращаться к дракону его истинным именем - Глистер. В том случае если персонаж попытается обмануть дракона каким-либо образом, замените проверку Убеждения на проверку Сл 20 Харизмы (Обман). При неудаче дракон не поддается словоблудию персонажей, но все же оставляет себе дар.

С каждой успешной проверкой образ дракона становится всё более меняющимся, поскольку на его чешуе волшебным образом начинает мерцать лунный свет, делая чешуйки более твердыми и менее прозрачными. Видящий этот волшебный лунный свет персонаж, с успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Проницательность), поймёт, что он божественного происхождения. (Лунный свет - это благословение Селуны, хотя у персонажей нет этому подтверждения.) Три успешных проверки необходимы, чтобы избавить дракона от его отчаянья, после чего он изгоняет любую оставшуюся нежить под его командованием, заставляя их раствориться в тенях и никогда не возвращаться. Воодушевленный дарами и словами героев, Умбраксакар снова превращается во **взрослого бронзового дракона**, возвращает им дары и настаивает на том, чтобы отныне его звали Глистер. Он предлагает помочь персонажам очистить остальные области Приюта Ванрака, а также исследовать более глубокие уровни Подгорья в надежде найти врата, которые он сможет использовать, для того чтобы покинуть Подгорье. Глистер хотел бы забрать им накопленные сокровища с собой (см. зона 33) и предлагает персонажам несколько предметов из них на выбор, если они помогут ему в транспортировке клада.

Глистер - архетипичный бронзовый дракон, любящий принимать различные гуманоидные и звериные формы. Для более верного им отыгрыша см. раздел "Бронзовый Дракон" в *Бестиарии*.

Покидая Царство Теней

Если Умбраксакар умрет или снова превратится в бронзового дракона, все области Приюта Ванрака, находящиеся в настоящее время в Царстве Теней, немедленно возвращаются на Материальный План и попадают под влияние магических эффектов Подгорья (см. "Изменения Магии"). Эффект поглощения света в Царстве Теней снимается, и восстанавливаются естественные цвета, но зловоние смерти остается (см. "В Царстве Теней"). Туман, встречающийся по всему Приюту Ванрака, не является побочным продуктом отчаянья Умбраксакара и остается до тех пор, пока не будет уничтожена Кереста.

33. СОКРОВИЩНИЦА ДРАКОНА

Алтарь и Расселина над ним. Над алтарем из черного камня в центре 30-футового высотой хранилища расположен пространственный разлом в виде кинжалообразной 10-футовой парящей тёмной и жутко стонущей расселины.

Статуи. К альковам в северной, западной и южной стене, ведут поднимающиеся ступени. В задней части каждого алькова установлена деревянная статуя, вокруг основания которых рассыпаны монеты.

Алтарь и Пространственный Разлом

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг алтаря и стенающего над ним разлома ауры магии вызова. Если алтарь ярко осветить, из разлома вываливаются четыре **плащевика** и нападают на всех остальных существ в помещении. Как только плащевики появляются, стенания в разломе прекращаются.

Алтарь. Вырезанные на алтаре надписи нанесены на тайном языке, известном только последователям Шар. Заклинание *понимание языков [comprehend languages]* или подобная магия покажет, что в них излагаются основные принципы веры Шар:

- Действуй в темноте. Никогда не жди пока развеется тьма, прежде чем сделать свой ход.
- Погаси лунный свет как только сможешь. Спрячься от него, если не можешь.
- Храните секреты от всех, кроме тех кто верен Шар.
- Только дурак верит в надежду.

Алтарь - Большого размера объект с КД 17, 50 очками прочности, уязвимостью к урону излучением и иммунитетом к яду и психическому урону. При разрушении алтаря, пространственный разлом открывается, и все запертые в нём как в тюрьме существа будут освобождены. Они появляются в случайно выбранных незанятых местах по всему помещению.

Внепространственная тюрьма. Любое существо, попадающее в занимаемое разломом пространство, переносится в незанятую часть экстрапространственной тюрьмы, выглядящей как пещера диаметром в 30 футов без источников света и без выходов. Если плащевики не были освобождены, они нападают на любое появившееся в их тюрьме существо.

Персонажи могут сбежать из тюрьмы при помощи заклинания *уход в иной мир [plane shift]* или аналогичной магии. Разрушение алтаря также освобождает всех пойманных существ, как и описано выше.

Статуи и Сокровища

Сокровища статуй следующие:

Северная статуя. Раскрашенная деревянная статуя высотой в 8 футов изображает распростёршую когти и оскалившую клыки Кересту Грызущую Камни. На шее у статуи висит большой кулон из рубина на золотой цепочке (750 зм), а на плечи накинут *плащ летучей мыши (cloak of the bat).* Вокруг основания рассыпано 13 700 см.

Южная статуя. Деревянная, высотой в 10 футов, статуя изображает принявшего гуманоидную форму Умбраксакара, выглядящего как мускулистый мужчина с угольно-черной кожей, бронзовыми глазами и крыльями дракона. Вокруг статуи рассыпано 9300 зм.

Западная статуя. Каменная, высотой в 9 футов, статуя выкрашена в черный цвет. Она изображает Шар в виде закутанной в плащ женщины с кинжалами в руках. Внимательно рассмотревший статую персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), обнаружит, что один из её кинжалов является рычагом, открывающим отсек в основании статуи. В нём находится свернутая в рулон картина Шар (250 зм) и флакон, содержащий 2 дозы полуночных слез (см. "Яды" в главе 8 *Руководства Мастера*). Вокруг основания статуи рассыпано 22 150 эм.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Уничтожение Кересты Грызущей Камни забивает последний гвоздь в гроб культа Шар. Оставшиеся культисты и порождения вампиров разбегаются, как спасающиеся с тонущего корабля крысы. Несколько месяцев спустя персонажи (если они еще живы) получают документ на собственность в виде обветшалого поместья в Глубоководье стоимостью 15 000 зм вместе с официальным уведомлением о передаче имущества, подписанным магистратом и Лордами Глубоководья.

К документу прилагается краткое, написанное человеческой кровью письмо, в котором героев благодарят за уничтожение Кересты Грызущей Камни. Автор письма описывает её как "занозу в моем боку на протяжении столетий". Письмо подписано инициалами "А. М."

Несколько Тайных Лордов Глубоководья используют все имеющиеся в их распоряжении ресурсы, чтобы помешать расследованию личности автора письма. Однако при достаточном везении и терпении персонажи смогут узнать, что" А.М " - это Артур Мортин, Барон Крови, могущественный вампир, обитающий где-то в катакомбах Глубоководья и не терпящий других вампиров, покусившихся на его город. Соседство с бароном - одна из самых тщательно охраняемых тайн Глубоководья.

Освобождение Умбраксакара от проклятия завершает связанное с ним задание (см. "Спасти Дракона") и персонажи получают в друзья могущественного бронзового дракона, стремящегося покинуть Подгорье и вернуться в свое прибрежное логово, помогая по пути персонажам.

Халастер не печалится утратой теневого дракона или исчезновению культа Шар. Он просто блокирует некоторые области Приюта Ванрака, пока не сможет пополнить их новыми монстрами и ловушками.

Название уровню "подарил" текущий по его пещерам и туннелям поток первозданного ила из Болот Забвения, Этот полный пещер уровень Подгорья рассчитан для четверых персонажей 15-го уровня, которые преодолев его трудности должны достичь 16-го уровня. Причудливые даже по меркам Подгорья, ИЛОВЫЕ ПЕЩЕРЫ предлагают ДМ-у редкую возможность попрактиковаться в пении, если будет желание достоверно изобразить обитающих на уровне джинов в духе персонажей из анимационного мультфильма.

ЧТО ТУТ?

Халастер связал с этим уровнем двух джинов и противопоставил их друг другу. Также здесь Безумный Маг разместил захваченный им оснащенный волшебным кормилом корабль (спеллджаммер) вместе с экипажем. Наконец, тут же обосновались безумные последователи злого божества слизей и подобных им гряземонстров.

ДЖИНЫ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

Заключив сделку с Халастером, здесь находятся дао и марид, обязавшиеся Безумному Магу избавить уровень 20 от лича Эззата. Джины соревнуются друг с другом, так как кому достанется филактерия лича, тот и получит свободу, обрекая другого провести остаток своего существования в Подгорье. По правилам игры Халастера, джины могут использовать для выполнения своей задачи авантюристов, но они не могут причинять телесные повреждения друг другу, ни прямо, ни косвенно. Раздражительному грязевому мефиту Урму поручена задача быть посредником у джинов.

ПОГЛОТИТЕЛЬ и его ЭКИПАЖ

Безумный Маг захватил межзвездный пиратский корабль *Поглотитель*, украл с него приводящее судно в движение магическое устройство и оставил корабль и его команду гнить в Иловых Пещерах. Капитану корабля, иллитиду (см. "Капитан Н'гатрод") для выживания пришлось сожрать мозг у нескольких членов экипажа. Остальная команда разбежалась и укрылась в полных ила пещерах около корабля. В настоящий момент иллитид выжидает, когда в его щупальца попадут свежие мозги гуманоидов.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ГОНАДОРА

Иловые Пещеры неоднократно служили храмом и убежищем почитателям Гонадора, злого бога слизей, илов и других ужасов подземелий. Халастер вознаграждает безумных фанатиков, превращая их в слизи, сохраняя при этом им большую часть памяти и интеллекта. Эти слуги Гонадора верят, что их постигло божественное благословение и Безумный Маг не делает ничего разубеждающего безумцев в обратном.

Завлеченные в Подгорье Халастером, последователи Гонадора постоянно посещают в зоне 4 парящую сферу, исторгающую из себя первозданный ил. Они считают, что сфера является частью самого Гонадора и называют её Плачущим Глазом. На самом деле, когда Халастер обнаружил исторгающую ил сферу, он разместил её здесь исключительно для того, чтобы подтопить илом пещеры и ввести в заблуждение отвратительных почитателей Гонадора.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Большая часть протекающего через уровень ила является безвредными элементальными отходами, но уровень также является домом для бродящих по нему поклонников Гонадора и межзвездных пиратов орогов, озабоченных своим пропитанием. Вы можете использовать следующие столкновения с ними, чтобы изматывать неугомонных или решивших отдохнуть искателей приключений.

Огромная Серая Слизь

Персонажи сталкиваются с шестью дуэргарами, поклонниками Гонадора, преобразованных магией Халастера в единую **серую слизь (gray ooze)** с Ур.Сложности 8 (3900 опыта) и следующими изменениями:

- Размер слизи Огромный, 152 (16к12 + 48) очка здоровья, значение Силы 18.
- Действием, она совершает две атаки своими ложноножками (+7 к попаданию) нанося 21 (6к6) урона кислотой или 42 (12к6) урона кислотой под эффектом черты Увеличение.
- Слизь обладает чертой Увеличение и Невидимость.

Увеличение (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту слизь магическим образом увеличивается в размерах. Будучи увеличенной, слизь становится Громадного размера, удваивает кости урона при атаках ложноножками и совершает с преимуществом проверки Силы и основанные на Силе спасброски.

Невидимость (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Слизь магическим образом становится невидимой в течение 1 часа, пока она не атакует, не использует Увеличение или пока не окончится её концентрация (как при концентрации на заклинании).

Разумная Чёрная Слизь

Персонажи сталкиваются с двумя дроу, поклонниками Гонадора, преобразованных магией Халастера в **черные слизи (black puddings)**, со следующими изменениями:

- Черные слизи понимают языки Эльфов и Подземный, но не могут на них говорить.
- Каждая слизь имеет значение Интеллекта 14 и получает черту Врожденное Колдовство:

Врожденное Колдовство. Способность чёрной слизи к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Может накладывать следующие заклинания, не требующие компонентов:
Неограниченно: *пляшущие огоньки [dancing lights]*, *волшебная рука [mage hand]*
3/день каждое: *тьма [darkness]*, *огонь фей [faerie fire]*, *щит [shield]*
1/день: *кислотная стрела Мелфа [Melfs acid arrow]*

Ороги со Звезд

Персонажи сталкиваются с 1к4 + 1 **орогами**, охотящимися за добычей. Ороги родом из глубин пещер планеты Х'Каты, колесообразной, управляемой бехолдерами, и самой далекой (восьмой по счёту) от солнца Торила. Ороги носят ведрообразные закрытые шлемы, напоминающие формой головы пожирателей разума, с большими, закрытыми стеклом отверстиями для глаз и похожими на щупальца дыхательными трубками.

В дополнение к доспехам и оружию, каждый орог вооружен гранатой пут. Ороги используют их для сдерживания противника, прежде чем броситься на него в рукопашную.

Граната пут. Алхимический, немагический предмет с яйцевидной оболочкой из смолы, разбивающейся при ударе. Действием, существо может бросить гранату пут на расстояние до 60 футов. Каждое существо в радиусе 10 футов от разбившейся гранаты пут должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или будет находиться под эффектом Удержания из-за липкой белой паутины разлетающейся при разбитии гранаты. Действием, существо может попытаться освободиться от паутины само или освободить другое существо из неё в пределах своей досягаемости при помощи успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика). Паутина, образованная одной гранатой пут, растворяется под воздействием одного галлона алкоголя. Сама по себе паутина растворяется через 1 час, освобождая любых удерживаемых ею существ.

Элементальный Ил

Сфера в зоне 4 извергает непрерывный поток ила из Болота Забвения, пограничного царства между Элементальными Планами Земли и Воды. Ил представляет собой густую вязкую коричневую зловонную субстанцию с оранжевыми, зелеными, желтыми и черными прожилками. Пахнет тухлыми яйцами и прилипает ко всему, с чем соприкасается. Глубина илового потока в любом месте не превышает 5 футов и считается труднопроходимой местностью. Поток медленно движется в направлении, указанном волнистыми стрелками на карте 19, а также иногда ведет себя словно живой, выпуская безвредные ложноножки или аморфные фигуры, имеющие мимолетное сходство с хорошо известными существами.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Представленные далее локации уровня привязаны к карте 19. Большинство пещер и туннелей на уровне естественного происхождения, но некоторые из них были много лет назад вырыты лиловыми червями. Текущий через большую часть уровня ил отвратительно пахнет, но безвреден (см. "Элементальный Ил").

1. БЛИСТАТЕЛЬНЫЙ ГРОТ ИХТИГЛЮГА ОБЪЕМИСТОГО

Используя свою магию Халастер приспособил эти пещеры для удовлетворения запросов марида Ихтиглюга.

1a. Затонувший Корабль

В 50-футовой высотой пещере находятся остатки потерпевшего кораблекрушение когга (грузовой одномачтовый парусник длиной 54 фута). Особенности затонувшего судна следующие:

Корпус. При крушении корабль раскололся пополам, разбитый нос направлен на север, а кормовая часть прижата к восточной стене. Заросший ракушками корпус судна сделан из дуба и так размяк пропитавшись водой, как будто когг уже много лет находится под водой.

Мачта и Якорь. Сломанная мачта указывает на находящуюся на западе мерцающую водяную завесу, якорь оторвался с цепи и лежит посреди пещеры.

Ни Парусов, Ни Снастей, Ни Команды. Квадратный парус корабля, такелаж и его команда пропали без вести. (Парус и снасти были уничтожены магией.)

Обыскивающие остатки корабля персонажи заметят под ракушками на румпеле его название - *Голубой Опал*. Зная название корабля и преуспев в проверке Сл 20 Интеллекта (История) персонаж вспомнет, что несколько лет назад при загадочных обстоятельствах *Голубой Опал* затонул в гавани Глубоководья, а его экипаж был спасен живущими в неё мерфолками. Вспомнив эти сведения, персонаж может исследовать корпус уже на наличие признаков злого умысла и, преуспев в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование), обнаружить гладко вырезанное квадратное отверстие в корме судна несколько ниже ватерлинии. Успешная проверка Сл 16 Интеллекта (Магия) подтвердит, что квадратная дыра была пробита заклинанием *распад [disintegrate]*, но не существует какого-либо способа узнать, кто его произнес или почему корабль был потоплен.

Когда в кормовой отсек одновременно войдёт более чем один персонаж, то обломки корпуса сдвигаются под дополнительным весом, корма заваливается на бок и с грохотом обрушивается. Любое существо находящееся внутри кормовой секции при обрушении, должно сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 22 (4к10) урона от падающих обломков при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Водяные завесы в зоне 1b предотвращает проникновению звуков от обвала в зону 1c.

1b. Водяные Завесы

В широком проходе с арочным потолком на высоте 20 футов расположены три магические завесы толщиной в 1 фут из полупрозрачной, мерцающей зеленой морской воды. Каждая водяная завеса тянется от пола до потолка и от стены до стены. Проходящий через неё звук резко теряет громкость и только находящиеся от неё в пределах 5 футов существа могут услышать что-либо произошедшее с другой стороны.

Пробивание завесы любым брошенным или выстреленным предметом прибавляет к дистанции полёта 60 футов. Даже если это добавленное расстояние изменяет атаку дальнобойного оружия на обычную, бросок атаки производится с помехой. Не преодолевший завесу предмет падает на пол внутри неё.

Эффекты заклинаний, обоснованно не способные преодолеть водную завесу, останавливаются барьером из воды, словно это сплошная стена. Например, заклинание *волшебная стрела [magic missile]* может преодолеть завесу поражая существ на другой её стороне, но взрывной эффект от заклинания *огненный шар [fireball]* барьер из воды не преодолеет.

Проходящее сквозь водяную завесу существо промокает насквозь, но не испытывает никаких других вредных последствий. Кроме того, зажженные факелы и другие открытые источники огня немагической природы гасятся водой при прохождении. Любое существо получающее урон от воды, например огненный элементаль, получает 11 (2к10) урона холодом, когда оно начинает свой ход в водяной завесе или входит в него во время своего хода.

Если водяная завеса получает 50 или более единиц урона холодом из одного источника, она превращается в стену льда толщиной в 1 фут (как при заклинании *ледяная стена [wall of ice]*) на 10 минут, после чего возвращается в изначальную форму. Ставшая целью заклинания *развеять магию [dispel magic]* водяная завеса, при успехе (Сл 17) уничтожается навсегда.

1c. Пещера Ихтиглюга

Музыка. Под сводами 30-футовой в высоту пещеры звучит чарующая музыка арфы.

Бассейн. Наполненный пресной водой, бассейн с глубиной в 15 футов является местом обитания **марида (marid)** и шести **стай квипперов (swarms of quippers)**.

Стены. К влажным стенам прицепились безобидные улитки и гигантские морские звезды.

Когда персонажи оказываются здесь впервые, марид Ихтиглюг плавает в своем бассейне. Он приветствует их песней (см. "Песня Ихтиглюга"). Во время своего пения Ихтиглюг использует магию, заставляя подниматься из бассейна фонтаны с резвящимися в их струях квипперами. Ихтиглюг не является ни добром, ни злом, у него просто непредсказуемый характер. Его отношение к персонажам зеркальное отражение отношения персонажей к нему.

Закончив петь, Ихтиглюг подплывает к наиболее восхищенным пением персонажам и дает им возможность польстить своему таланту. После обмена любезностями он предлагает персонажам своё задание: уничтожить лича Эззата на 20-м уровне и отдать его филактерию Ихтиглюгу. В обмен марид обещает по его словам "просто невероятную награду", причём упоминает, что магия Халастера вынудит его выполнить своё обещание (см. "Сокровище" ниже).

Когда персонажи выполнят свою часть сделки с маридом и отдадут Ихтиглюгу филактерию Эззата, бассейн в пещере становится водоворотом, затягивающий в себя самого Ихтиглюга, воду, квипперов и филактерию лича на Элементальный План Воды. После чего на дне высохшего бассейна персонажи найдут обещанную им Ихтиглюгом награду. Выполнившие задание Ихтиглюга персонажи получают такое же количество опыта, как и при победе в бою над маридом и стаями квипперов.

Если персонажи уничтожат Эззата, но отдадут филактерию лича Джаруку (дао в зоне 11b), Ихтиглюгу станет об этом известно и разъяренный такой новостью марид, нападёт на персонажей когда увидит их в следующий раз.

Ихтиглюг не может покинуть пределы своей пещеры без филактерии Эззата. Если марид здесь погибает, его тело распадается в пенящемся водном взрыве, снова восстанавливаясь через 24 часа. (Персонажи не получают опыт за убийство Ихтиглюга более чем один раз.)

Марид прикажет квипперам атаковать любого, кто осмелится забраться в его бассейн. Для существ на суше, стаи не представляют никакой опасности.

Сокровище. Ихтиглюг носит пару золотых браслетов в виде осьминогов (250 зм каждый) и большой шелковый жилет, усыпанный десятью голубыми шпинелями (500 зм каждый). Все эти ценности исчезают вместе с маридом, когда он возвращается на Элементальный План Воды.

Награда Ихтиглюга - это чешуйчатый *доспех моряка (mariner's armor)* и два обычных чудесных предмета: *свеча глубин (candle of the deep)* и *шест рыболовства (pole of angling)*. Предметы появляются только после того, как персонажи завершат задание Ихтиглюга и помогут мариду сбежать из Подгорья.

Пламя *свечи глубин* не гаснет при погружении в воду. Она излучает свет и тепло как обычная свеча.

Шест рыболовства выглядит как 10-футовый шест. Взяв его в руки, можно произнести командное слово ("Ихтиглюг") и превратить его в рыболовную удочку с крючком, леской и поплавком. Повторное произнесение слова снова превращает его в 10-футовый шест.

Песня Ихтиглюга

Входи же в мой грот!
Здесь король я всего.
Я Ихтиглюг -
Счастье дня твоего.

Мой дом - океан.
Я правлю волной.
Я Ихтиглюг -
В нём я самый крутой.

Я в курсе всего,
Я словно прилив.
Мне сирены поют.
Я Ихтиглюг - повелитель воды.

В деньгах утоплю.
Так прыгай за борт.
Я Ихтиглюг -
Но для тебя я "Милорд".

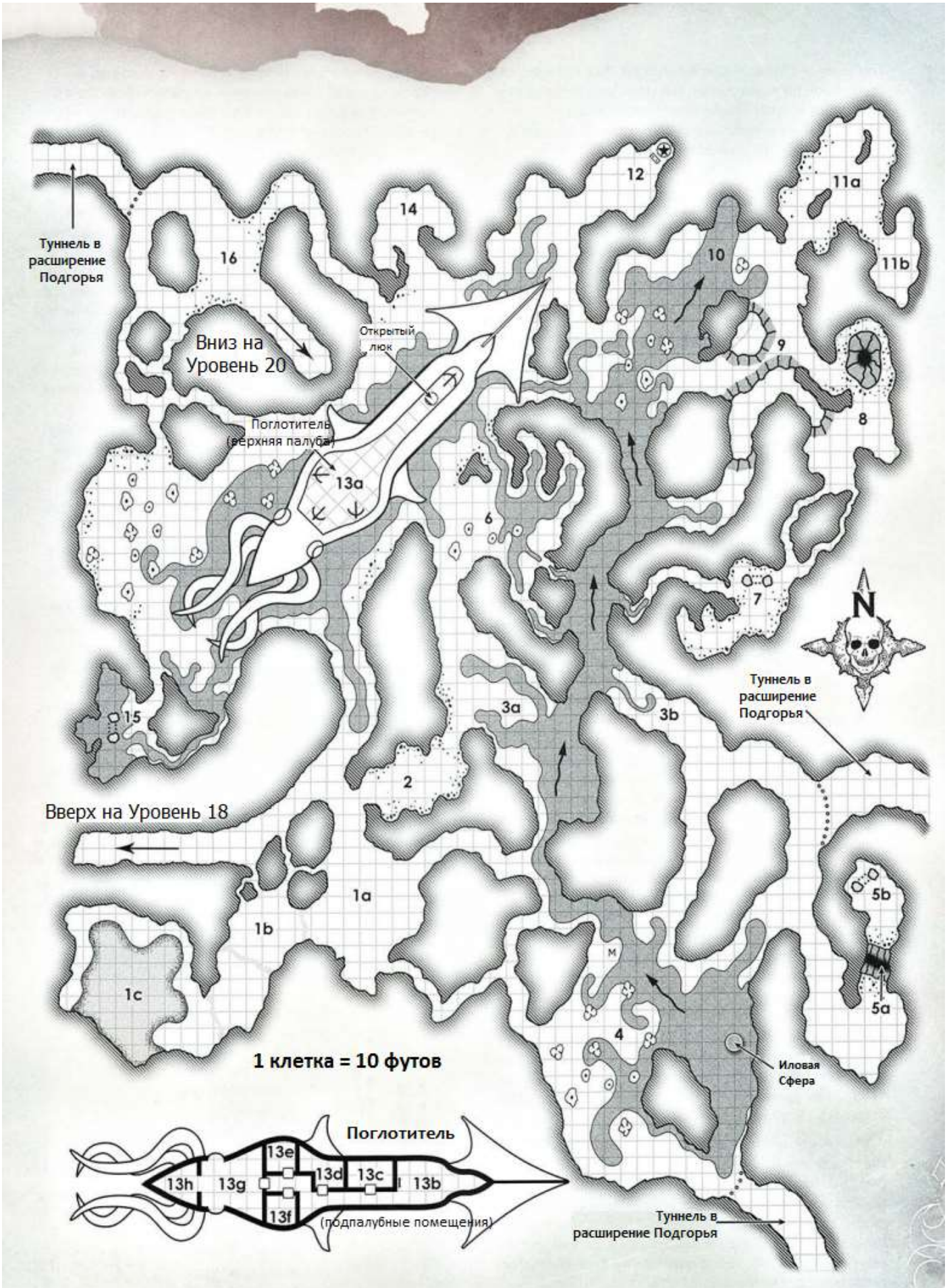
2. ЛАГЕРЬ ОРОГОВ

Глаза. Потолок прохода высотой в 15 футов усыпан сотнями сверкающих глаз. (Халастер использовал магию для их создания.)

Ороги. Двенадцать враждебно настроенных **орогов** (см. "Ороги со Звезд") разбили здесь свой лагерь. Вычтите из их числа всех ранее встреченных орогов и побежденных как блуждающих монстров.

У одного самого крупного орога на 60 очков здоровья больше чем у остальных. Ее зовут Рукха, и до недавнего времени она служила первым помощником на борту *Поглотителя* (см. зона 13).

Сокровище. У Рукхи в одной из перчаток спрятан *камень послания (sending stone)*. У её приятеля, бывшего кока Поглотителя, был второй камень этой пары, но он его потерял (см. зона 13c).



Карта 19: ИЛОВЫЕ ПЕЩЕРЫ

3. КТО ЭТО ТАМ В ИЛЕ?

Персонажи видят странные формы, образующиеся из текущего поблизости потока ила.

3a. Великий Марш Ила

По пещере высотой в 15 футов на север течёт иловая река (см. "Элементальный Ил"). Когда персонажи оказываются тут впервые, ил поднимается и принимает форму идущих друг за другом модронов, простирающихся на своём марше так далеко, как только персонажи могут видеть. Модроны идут против медленного течения потока и почти не продвигаются вперед. Через 1 минуту они снова погружаются в ил. Иловые модроны не являются существами или эффектами от заклинаний, и им нельзя нанести урон или развеять магией.

3b. Иловый Халастер

Ползущий по туннелю иловый поток скапливается в ответвляющемся небольшом углублении скалистого пола. Когда кто-то подходит впервые ближе чем на 10 футов к углублению, из него поднимается ил и принимает форму Халастера Черного Плаща, размахивающего руками так, что можно предположить, что он пытается произнести заклинание. Через 1 минуту подобие Халастера теряет свою форму и снова превращается в лужу ила. Иловый Халастер не является существом или магическим эффектом, и ему нельзя нанести урон или развеять магией.

4. ПЛАЧУЩИЙ ГЛАЗ

Ил. В 60-футовой высотой пещере огромная лужа вязкого, дурно пахнущего ила медленно текущего из неё на северо-запад.

Урм. Грязевой мефит (mud mephit) Урм сидит на корточках у края илового потока (в месте, отмеченном на карте 19 литерой "M"), рассеянно тыча в нее коротким шестом и бормоча что-то себе под нос.

Сфера. У восточной стены в 5 футах над иловым водоёмом парит сфера диаметром в 10 футов. Из неё вытекает непрерывный поток ила и, по-видимому, именно она и является источником ила на уровне (см. "Сфера Ила" ниже).

Скальные образования. Потолок пещеры усеян сталактитами, а ил обтекает несколько, поднимающихся из каменного пола сталагмитов.

Урму не посчастливилось оказаться пойманным в текущий из Болота Забвения и оседающий здесь ил. Нашедший грязевого мефита Халастер, наложил на него заклинание *обет [geas]*, заставив служить Урма дао Джаруку и мариду Ихтиглюгу. Джины пользуются Урмом как посредником для передачи оскорблений друг другу, но мефит устал от их забав. Ему хочется стать свободным от эффекта заклинания Халастера.

Урм знает о причине соперничества между Джаруком и Ихтиглюгом и он пытается "познакомить" искателей приключений с обоими джинами, одним за другим. Сначала Урм предлагает персонажам, проведать Ихтиглюга (зона 1c), так как до марида ближе идти. Если персонажи уже пообщались с ним, Урм предлагает проводить их в пещеру Джарука (зона 11b), следуя вдоль иловой реки.

Как и подобает приличному мефиту, Урм ленив, эгоистичен и не склонен помогать персонажам сверх того, что его обязывают условия обета. Он знаком с таящимися в Иловых Пещерах опасностями, но отрицает, что знает про них хоть что-либо. Освобождение от эффекта заклинания Халастера делает мефита несколько более полезным, но не изменяет его вредный характер. В обмен на свою вновь обретенную свободу Урм поделится с персонажами следующей информацией, представляющей собой смесь правды и лжи:

- Извергающийся из сферы и заливающий эти пещеры ил, происходит из места с названием Болото Забвения (правда).
- Халастер захватил странного вида корабль и спрятал его в гигантской пещере неподалеку (правда). Этот корабль живой!!! (ложь).
- Могущественные демоны заперты в статуях на севере (ложь)

Сфера Ила

Сфера неподвижна, но её можно перемещать с помощью заклинания *телекинез [telekinesis]* или подобной магии. Наложение на сферу заклинания *распад [disintegrate]* уничтожит её и остановит поступление ила в пещеру. Другие заклинания на сферу не действуют.

Существа и предметы могут проходить сквозь сферу, так как она состоит из того же самого ила. Любое входящее внутрь сферы существо, будет ею удержано. Существо, удерживаемое сферой, может действием сделать проверку Сл 15 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), освобождаясь при успехе. Другое существо вне области сферы и в пределах досягаемости удерживаемого существа, может действием сделать ту же проверку и при успехе освободить его из сферы.

5. В ОБЪЯТЬЯХ ГОНАДОРА

В соединяющем две пещеры высотой в 20 футов туннеле до потолка 15 футов и в нём расположена открытая яма.

5a. Яма Чёрной Слизи

Естественного происхождения яма 20 футов в поперечнике и 20 футов в глубину. На её дне ползают три **разумные черные слизи** (см. "Разумная Черная Слизь"), раньше бывшие дроу поклонниками Гонадора. Когда они обнаруживают поблизости добычу, слизи взбираются по стенкам ямы и используя заклинание *огонь фей [faerie fire]*, отмечают намеченные цели для своих атак ложноножками. Добычу вне пределов их досягаемости слизи атакуют заклинанием *кислотная стрела Мелфа [Melfs acid arrow]*.

5b. Стоячие Врата на Уровень 12

В северной части 20-футовой в высоту пещеры расположены два 15-футовых, высеченных из черного базальта стоячих камня. На перекладине между ними вырезан большой кроваво-красный крест. Стоячие камни - это магические врата Халастера (см. "Врата")

Когда существо приближается к ним на расстояние 5 футов, из стоячих камней начинают сочиться ручейки крови. Правила прохождения врат таковы:

- Если в пределах 5 футов от врат находится существо помеченное нарисованным кровью крестом, врата откроются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 12-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 8b на уровне 12, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

6. ПЕЩЕРА С ПРЕКРАСНЫМ ВИДОМ

Сталактиты. Несколько сталактитов цепляются к 30-футовому куполообразному потолку пещеры.

Корабль. Через проём в северо-западной стене открывается отличный вид на невероятный корабль (см. зона 13).

7. СТОЯЧИЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 21

Камни. Пол 20-футовой в высоту пещеры усыпан булыжниками и валунами и считается труднопроходимой местностью.

Лжебехолдер. Около сделанных из полупрозрачного кристалла 15-футовых в высоту стоящих камней-менгиров парит **газовая спора**, которую легко спутать с бехолдером, Внутри каждого менгира заключен спящий **налфешни**, его кожистые крылья плотно обернуты вокруг головы и тела.

Газовая спора попала в эту пещеру из зоны 8. В спорах содержатся фрагменты памяти породившего её умершего бехолдера. Вдохнувшее споры существо унаследует случайное воспоминание, определяемое броском по таблице Воспоминания бехолдера. Воспоминания происходят с видом от глазного тирана.

Воспоминания Бехолдера

к100	Воспоминание
01 - 20	Охотится на свирфнеблина в грибном лесу обширной пещеры Подземья, освещенной фосфоресцирующими грибами
21 - 40	Встречает другого представителя своего вида в Подземье и, после яростного залпа лучей из глаз, превращает своего соперника в пыль Лучом Расщепления
41 - 60	Рассматривает сталагмит размером с башню с большим кристаллом на вершине (см. Уровень 20, зона 14)
61 - 80	Его проглатывает лиловый червь, но используя свой Очаровывающий Луч, он заставляет червя отрыгнуть его обратно
81 - 00	Падает на дно провала, погибая по действием наложенного Халастером заклинания *перст смерти [finger of death]* (см. зона 8)

Налфешни

Находящиеся в ловушке внутри кристаллических менгиров спящие демоны не могут стать целью заклинания или атаки. Они остаются спящими до тех пор, пока их не разбудят (см. "Стоячие Врата" ниже). Проснувшийся налфешни телепортируется из своего менгира и атакует, после того как в его поле зрения врагов больше не останется он возвращается в свой менгир и опять засыпает.

Стоячие Врата

Кристаллические столбы-менгиры неразрушимы и образуют магические врата Халастера (см. "Врата"). Удар по менгиру твердым предметом или заклинанием *дребезги (shatter)* не наносит вреда менгиру, но вызывает громкий звон пробуждая спящего внутри демона. Ничем другим разбудить демонов невозможно. Покинув свой менгир, налфешни магическим образом принуждается сказать активирующее врата командное слово. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия также откроет нужное для активации командное слово. В текущий момент пароль - "Келсерат", но Халастер меняет его каждые несколько дней.

Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если находящееся в пределах 10 футов от них существо произносит верное командное слово.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 16-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 23b на уровне 21, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

8. ОСТАТКИ ВОСПОМИНАНИЙ

Потолок. Потолок в пещере достигает 30 футов в высоту.

Газовые споры. Над большой карстовой воронкой, окруженной щебнем, парят три **газовые споры**. Еще десять **газовых спор** парят внутри уходящей на 100 футов во тьму воронки. (На дне провала лежит разлагающийся труп бехолдера.)

Тоннель под потолком. В расположенный под потолком западной стены тоннель диаметром в 10 футов можно добраться, взобравшись на 10 футовый высоты уступ. (Более подробно представлен в зоне 9.)

Халастер убил бехолдера, попытавшегося устроить на этом уровне собственные владения. Из его разлагающегося трупа проросло множество газовых спор. Осмотр останков, сопровождаемый успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Медицина), покажет, что он погиб от огненного, силового поля и некротического урона. При осмотре также обнаружатся ценности (см. "Сокровище" ниже).

Газовые споры несут воспоминания о породившем их бехолдере. Вдохнувшее споры существо унаследует случайное воспоминание, определяемое броском по таблице Воспоминания бехолдера. Воспоминания происходят с видом от глазного тирана.

В стенах провала достаточно упоров для рук и подняться\спуститься можно с помощью успешной проверки Сл 10 Силы (Атлетика).

Сокровище. Язык мертвого бехолдера проколот золотым гвоздиком с перидотом (750 зм).

9. ВОЗВЫШЕНИЯ

В 30-футовой высотой пещере два 10-футовых уступа - меньший по площади на западе и побольше на юге. В северной части меньшего уступа уселись пять **горгулий**. Когда они замечают незваных гостей, одна из них летит на север, предупреждая дао (в зоне 11) о прибытии гостей. Если эта горгулья будет ранена или схвачена, все горгульи бросаются в атаку. В остальных случаях, оставшиеся горгульи обращаются к посетителям на языке Терран, приветствуя их в "великолепнейших подземных владениях дао Джарука" и осыпают персонажей грубыми оскорблениями, если те не понимают сказанного.

Сокровище. Уничтоженная горгулья (если только не стёртая в пыль) распадается грудой камней, обнажая прозрачный красный гранат размером с кулак (500 зм) в том месте, где у неё было сердце.

10. ВОДОСТОК

Вялотекущий иловый поток начинает течь немного быстрее, когда приближается к естественному водостоку диаметром в 10 футов в северной стене. Любое находящееся в иловой реке существо заканчивающее свой ход в области водостока, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Силы или будет затянуто вниз под поверхность реки. В том случае если существо не привязано к чему-либо, оно тонет, погружаясь в ил, и уносится в пучины Подземья.

11. СВЕРКАЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ ДЖАРУКА ПРИЗМАТИЧЕСКОГО

Пещеры с кристаллической структурой являются местом обитания дао и его подручных.

11a. И Валунам Достанется Победа

Колонны и Кристаллы. Две каменные скальные колонны упираются в 30-футовый потолок пещеры, в стенах множество улавливающих и отражающих свет кристаллов.

Валуны. Пол усыпан валунами и булыжником. Среди них скрыты шесть обязанных Джаруку **галеб-дуров (galeb duhr)**, неотличимых от обычного валуна.

Музыка. Из небольшой пещеры на юго-востоке (зона 11b) доносятся звуки диссонирующей музыки похожей на катящиеся камни.

Если персонажи нападут на Джарука в зоне 11b, то галеб-дуры атакуют персонажей по их возвращению в эту пещеру. В остальном существа остаются неподвижными и не представляют никакой опасности. Спровоцированные к атакующим действиям, галеб-дуры оживляют валуны и вместе с ними могут преследовать свои жертвы за пределами пещеры.

11b. Пещера Джарука

Музыка. Под сводами 30 футовой в высоту пещеры в виде жеода (миндалевидной пустоты в камне) звучит нестройная напоминающая рок музыка грохочущих камней. Стены и потолок полны множеством улавливающих и отражающих свет кристаллов.

Пески дао. Образующий вогнутость пол заполнен золотистым песком глубиной в 10 футов. Пока не появятся посетители, **дао (dao)** скрывается под слоем песка.

Медузы. В северном алькове затаились две **медузы (medusa)** в черных халатах и вуалях.

Когда персонажи оказываются здесь впервые, дао Джарук покидает своё песчаное ложе и приветствует гостей песней (см. "Песня Джарука"). Во время его пения из своего алькова выходят медузы в вуалях и начинают кружится вокруг дао в танце, взвихряющийся песок из под их ног образуется в маленькие пылевые вихри. Джарук злой и жестокий, но текущее затруднительное положение заставляет его быть соблюдающим приличия хозяином.

Закончив петь, Джарук предлагает персонажам задание: уничтожить лича Эззата на 20-м уровне и принести ему его филактерию. Дао обещает сокровище в обмен и магия Халастера заставит выполнить его это обещание (см. "Сокровище" ниже). Если персонажи выполнят просьбу Джарука и отдадут филактерию Эззата дао, усыпанный полом песок превращается в гигантский вихрь, затягивающий Джарука, медуз, песок и филактерию лича на Элементальный План Земли. После чего на полу опустевшей пещеры авантюристы найдут обещанную награду Джарука. Выполнившие задание Джарука персонажи получают такое же количество опыта, как и при победе в бою над дао и медузами.

Если персонажи уничтожат Эззата, но отдадут филактерию лича Ихтиглюгу (мариду в зоне 1c), Джаруку станет об этом известно и он нападет на персонажей когда увидит их в следующий раз.

Джарук не может покинуть пределы своей пещеры без филактерии Эззата. Если дао здесь погибает, его тело распадается на кристаллическую пыль, снова восстанавливаясь через 24 часа. (Персонажи не получают опыт за убийство Джарука более чем один раз.)

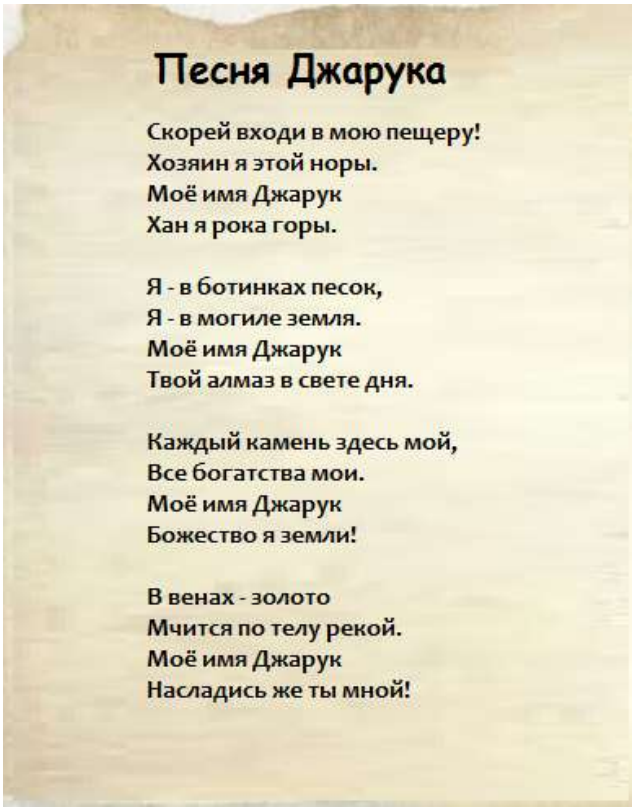
Медузы защищают дао в меру своих сил и Джарук невосприимчив к их Окаменяющему Взгляду.

Сокровище. Джарук носит пару золотых сережек-колец, усыпанных обсидианом (500 зм за пару) и янтарную диадему (7500 зм). Эти ценности исчезают вместе с дао, когда он возвращается на Элементальный План Земли.

Награда Джарука - это *камень сияния (gem of brightness)* и два обычных чудесных предмета: *сапоги ложных следов (boots of false tracks)* и *сфера направления (orb of direction)*. Предметы появляются только после того, как персонажи завершат задание Джарука и помогут дао сбежать из Подгорья.

Когда вы носите *сапоги ложных следов*, то можете их заставить оставлять следы других гуманоидов вашего размера. Их могут носить только гуманоиды.

Тот, кто держит *сферу направления*, может действием определить направление на север. Это свойство работает только на Материальном Плане.



Песня Джарука

Скорей входи в мою пещеру!
Хозяин я этой норы.
Моё имя Джарук
Хан я рока горы.

Я - в ботинках песок,
Я - в могиле земля.
Моё имя Джарук
Твой алмаз в свете дня.

Каждый камень здесь мой,
Все богатства мои.
Моё имя Джарук
Божество я земли!

В венах - золото
Мчится по телу рекой.
Моё имя Джарук
Насладись же ты мной!

12. СВЯТИЛИЩЕ ГОНАДОРА

Разумные слизи. К потолку на высоте 20 футов прилепились три **разумных черных слизи**, бывшие когда-то дроу поклонниками Гонадора (см. "Разумные Черные Слизи"). Слизи враждебны ко всем незваным сюда гостям. (Звуки происходящего здесь боя привлекут сюда также огромную серую слизь из зоны 14.)

Святыня. В задней части пещеры, в алькове высотой в 12 футов, расположен безобразный гранитный алтарь со встроенным в него пурпурным диском диаметром в 1 фут, с черным сверкающим глазом внутри. За алтарем возвышается 9-футовая статуя, вырезанная в виде аморфной, наклоненной вперед колонны, из которой торчит дюжина когтистых человеческих рук.

Встроенный в алтарь диск можно вынуть, повернув его на 360 градусов против часовой стрелки. Снятие диска с алтаря приводит к тому, что из его полой полости внутри начинают высыпаться медные монеты (см. "Сокровище" ниже).

Открывшийся алтарь активирует оживление многорукой статуи изображающей Гонадора которая атакует существ в пределах 10 футов от неё или в пределах 5 футов от алтаря. Статуя - Большого размера объект с КД 17, 50 очками прочности, скоростью 0 футов и иммунитетом к урону кислотой, ядом и психическому урону. У неё следующие показатели способностей: Сила 14, Ловкость 10, Интеллект 3, Мудрость 3 и Харизма 1. Обладает слепым зрением на расстоянии 10 футов и слепа за пределами этого радиуса.

Действием, анимированная статуя проводит одну рукопашную атаку (+10 к попаданию) своими когтями. При попадании когти наносят цели 22 (5к6 + 5) рубящего урона, и любые надетые на цель немагические доспехи уничтожаются.

Сокровище. В скрытой полости алтаря находится 2000 мм.

13. ПОГЛОТИТЕЛЬ

Предназначенный для межзвездных путешествий *Поглотитель* - это корабль длиной 290 футов, шириной 50 футов и весом в 25 тонн. Халастер обнаружил его на орбите Торила, и заманил его через магические врата в Подгорье. Пробравшись на борт судна, Безумный Маг украл с него кормило (магическое устройство для движения и управления кораблем) забрав с собой на уровень 23, оставив капитана и экипаж на произвол судьбы.

Иллитиды сконструировали *Поглотитель* так, чтобы он напоминал своим видом гигантскую каракатицу. Корпус сделан из чужеземной, твердой словно древесина, смолы. Позади тарана в форме щупалец расположена ходовая рубка с двумя круглыми иллюминаторами из прозрачного кристалла, напоминающие глаза. На верхней палубе (зона 13a) размещены четыры баллисты, управляемые серыми слаадами. Открытый люк на верхней палубе обеспечивает доступ в подпалубные помещения (зоны 13b-13h). Потолки в них достигают 10 футов в высоту.

Корабль посажен в 5-футовый глубиной иловый водоём в огромной пещере, до потолка которой от 30 до 50 футов в высоту. Персонаж может взобраться по корпусу корабля с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика); расстояние от пола пещеры до верхней палубы около 20 футов.

Поглотитель плавуч, но не оборудован ни парусами, ни веслами, ни какими другими средствами для передвижения кроме своего волшебного кормила. Грузоподъёмность судна - 10 тонн, стандартное количество членов экипажа - 20. У корабля КД 15, 400 очков прочности, порог повреждений 20 и иммунитет к яду и психическому урону.

Только очень тщательно сформулированное заклинание *исполнение желаний [wish]* может высвободить *Поглотитель* из глубин Подгорья. Достигшие в этом успеха персонажи, могут продать его на поверхности за 20 000 зм, минус 50 зм за каждое потерянное кораблём очко прочности.

Капитан Н'Гатрод

Капитан ***Поглотителя*** - пират, пожиратель разума Н'Гатрод. Он иллитид-заклинатель (см. раздел "Иллитиды" в ***Бестиарии***) с 111 очками здоровья. В качестве фокуса для заклинаний использует кристаллическую сферу и одевается как самый настоящий пират. Деревянная культя заменяет одну из его ног, потерянную в одной из битв много лет назад. В карманы сюртука убраны четыре серых драгоценных камня размером с кулак - камни управления серых слаадов, охраняющих верхнюю палубу корабля. Для пущего эффекта Н'Гатрод носит рапиру, но он не опытен в обращении с этим оружием.

До того как Н'Гатрод ударился в межзвездное пиратство, он жил в колонии иллитидов на окруженной кольцами льда и астероидов планете Глит, шестой планете от солнца Торила. Через несколько недель после того, как ***Поглотитель*** оказался в ловушке Подгорья, Н'Гатрод от голода набросился на состоящий из орогов экипаж, убив четверых и сожрав их мозг. Остальные члены экипажа сбежали с судна, опасаясь подобной участи. Прибытие искателей приключений дает Н'Гатроду неожиданный, но страстно желаемый источник пищи. В первую очередь он попытается отделить одного из членов партии от остальных заклинанием ***силовая стена [wall of force]***. Затем используя Взрыв Сознания ошеломляет свою жертву и приступает к извлечению ее мозга.

Если очки здоровья Н'Гатрода уменьшатся до 55 и менее, его инстинкт выживания заставит забыть о голоде, побуждая заявить телепатически о капитуляции. Пожиратель разума приносит свои извинения за нападение и предлагает прекратить боевые действия. Получив желаемое, он расскажет, что ***Поглотитель*** дрейфовал по орбите Торила, когда его втянули через магические врата в это место. Также он скажет, что вскоре после этого исчезло волшебное кормило судна (что произошло при помощи заклинания ***исполнение желаний [wish]***, хотя иллитиду про это ничего неизвестно). Если пожиратель разума и персонажи заключат перемирие, Н'Гатрод предлагает свои услуги по "охране корабля", в то время как авантюристы отправляются на поиски украденного кормила. В случае успеха персонажей, Н'Гатрод соглашается с понижением в должности и позволяет им распоряжаться судном как своей собственностью до тех пор, пока не найдет способа избавиться от них.

Действия Логова. Сражаясь на борту ***Поглотителя***, Н'Гатрод при значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) может совершить действие логова, чтобы вызвать один следующих эффектов:

- Н'Гатрод создает магическую копию самого себя в любом месте на борту корабля. Сформированная из психонической энергии копия существует до тех пор, пока её очки здоровья не уменьшатся до 0, или пока не будет развеяна (Сл 15), или пока Н'Гатрод не предпримет другое действие логова. Копия обладает статистикой обычного иллитида и дружелюбна к Н'Гатроду, но не находится под его контролем. Она не может покинуть ***Поглотитель***.
- Н'Гатрод заполняет все внутренние помещения корабля искажающими сознание образами и звуками из Дальних Миров (Far Realm), длящимися при значении инициативы «20» до следующего раунда. Любое существо, не являющееся аберрацией и начинающее свой ход внутри корабля, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Мудрости или получить 10 (3к6) психического урона.

13a. Верхняя Палуба

Баллисты. В носовой части палубы установлены три баллисты и ещё одна на корме судна. Ими управляют принявшие обличье орогов четыре **серых слаада**, по одному слааду на каждую баллисту.

Люк. С пола пещеры не видно открытого люка с трапом спускающимся в зону 13b.

Баллиста - Большого размера объект с КД 15, 50 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Прежде чем её использовать, баллисту нужно зарядить и нацелить. (Когда персонажи появляются здесь впервые, баллисты уже заряжены.) Требуется одно действие для заряжания, ещё одно действие для прицеливания, и ещё одно

для выстрела. (+6 к попаданию, дистанция 120/480 футов., одна цель). При попадании болт баллисты наносит 16 (3к10) колющего урона.

При каждой баллисте в оружейном стеке размещены десять болтов. Поворотное основание дает возможность иметь угол обстрела в 180 градусов.

Слаады обучены заряжать баллисты, целиться и стрелять. Полагаясь на свое темнозрение, они охраняют верхнюю палубу от любого, кто попытается взять корабль на абордаж.

13b. Грузовой Трюм

Трап. Привинченный к стене трап ведёт на верхнюю палубу (зона 13a). На лесенках трапа вниз головой свисает мертвый орог в латах.

Ящики. Второй мертвый орог в латах вместе со своей секирой лежит среди обломков от нескольких деревянных ящиков. В задней части трюма, под тяжелыми грузовыми сетями, пять уцелевших деревянных ящиков и пять деревянных сундуков.

Мертвый кок. В ведущем к носовым отсекам коридоре, лежит третий мертвец, на этот раз орог в окровавленном фартуке и без доспехов.

Мертвый орог на трапе висит из-за застрявшего между лесенок своего шипастого сапога. Действием, персонаж может сдернуть труп болтающегося мертвеца. Осмотр всех трех орогов покажет, что у всех расколоты черепа и высосаны мозги - признак нападения пожирателей разума. Орог в фартуке лежит у двери в зону 13c.

Сокровище. Прежде чем покинуть корабль члены экипажа прихватили с собой большую часть продовольственных запасов, оставив лишь пять сундуков с сокровищами и пять невскрытых ящиков. Сундуки не заперты, замки на них сломаны.

Сундук 1. Внутри 400 см, 180 зм и три золотых браслета (по 25 зм каждый) и наполовину засыпанный монетами миниатюрный бехолдер диаметром 5 дюймов покрытый золотой эмалью с центральным глазом из черной жемчужины и разноцветными шпинелями на концах глазных стебельков (2500 зм).

Сундук 2. Шесть рулонов эльфийского шелка (по 50 зм каждый) и коробка с чеканкой, содержащая пять статуэток высотой 3 дюйма изображающих каждая один из видов металлических драконов и сделанные из соответствующих дракону металлов (250 зм за набор).

Сундук 3. Шесть флаконов звездной пыли, окутанных аурой магии иллюзий при наложении на флаконы заклинания *обнаружить магию [detect magic]*. Заклинание *опознание [identify]* или подобная магия укажет, что пыль обладает особым магическим свойством: любое посыпавшее себя пылью существо, получает возможность действием произнести заклинание *вещий сон [dream]* один раз (Сл спасброска 15), не требуя наличия компонентов.

Сундук 4. Внутри 320 зм и шелковый мешочек с четырьмя синими пилюлями, при проглатывании действующих как *зелье лечения (potion of healing)*.

Сундук 5. Набор из пяти медных кубков с серебряной филигранью (25 зм каждый), ожерелье из черного коралла (250 зм) и высохшая рука эльфа с двумя усыпанными драгоценными камнями золотыми кольцами (250 зм каждое).

В трёх ящиках лежат начавшие портиться дневные рационы. Осмотревший рационы персонаж с успешной проверкой Сл 10 Мудрости (Выживание) поймёт, что они испортились. Любое употребившее их существо, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет отравлено в течение 24 часов.

Ящик 4. Содержит годные к употреблению дневные рационы на 60 дней.

Ящик 5. Помечен символом улыбающегося гнома, окруженного витиеватыми буквами «МАСТЕРСКАЯ КРИКЕНХОФА». Внутри упакованы три изобретения гномов: подпружиненный кузнечик (25 зм), заводная давилка томатов (125 зм) и шлем с ремешками и с деревянным пропеллером на макушке. *Шлем-пропеллер (propeller helm)* – необычный чудесный предмет, на который может настроиться только гуманоид Маленького размера. Во время ношения он позволяет владельцу действием активировать заклинание *левитация [levitate]*, не требуя при этом наличия компонентов. Пока заклинание действует, пропеллер крутится и громко жужжит. Каждый раз, когда действие заклинания заканчивается, есть 50% вероятность того, что шлем потеряет свою магию и станет немагическим предметом.

13c. Камбуз и Столовая

В каюте обеденный стол, шесть табуреток и небольшая железная плита. Встроенные в переборки шкафы распахнуты настежь, их содержимое (посуда и столовые приборы) разбросано по полу.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет ауру магии воплощения в каюте, идущую от переборки отделяющей каюту от зоны 13d.

Сокровище. Обыскивающие каюту персонажи и преуспевшие в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие), замечают небольшое отверстие у пола отделяющей от зоны 13d переборки. внутри в двух футах над отверстием лежит *камень.послания (sending stone).* (Второй камень пары у орога-первого помощника в зоне 2.)

Если персонаж достаёт *камень послания*, следом за ним из отверстия появляется довольно исхудавший миниатюрный гигантский космический хомяк удивительно похожий на обычного хомяка. У него статистика **крысы**, но нет атак (0 опыта). Хомяк устроил себе уютное логово в корабельных переборках и не представляет опасности даже если его потревожить. Предложив ему еду, персонаж может с ним подружиться.

13d. Каюта Капитана

Стены. Сделанные из иноземной смолы переборки выполнены в виде сплетающих глянцевых черных щупалец, хватающих кричащих в ужасе эльфов.

Мольберт и картины. К деревянному мольберту посреди каюты прикреплён незаконченный холст с изображением красочного инопланетного пейзажа. Рядом с мольбертом на маленьком столике лежат несколько кистей и баночки с красками. К обратной стороне мольберта прикреплено пять законченных картин с другими инопланетными пейзажами.

Стул. В идущей на нос части окровавленный деревянный стул с железными наручниками, привинченными к подлокотникам. На полу рядом со стулом лужа липкой крови.

Секретное отделение. Ищущий в каюте секретные двери персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), находит небольшой, встроенный в половицы лючок скрывающий неглубокий отсек с книгой заклинаний капитана Н'Гатрода.

Прежде чем сожрать мозг у пленника, Н'Гатрод привязывает его к этому стулу. Действием, существо может сделать попытку вырваться с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика).

Сокровище. До того, как он превратился в иллитида в результате процесса, известного как цереморфоз, капитан Н'Гатрод был путешествующим по звездам эльфом. Хотя у него нет воспоминаний о своей прошлой жизни, пожиратель разума сохранил пристрастие эльфов к красоте. Картины, иллюстрирующие посетившие Н'Гатродом миры, стоят по 100 зм каждая.

Книга заклинаний Н'Гатрода переплетена в кожу и написана шрифтом как для слепых. Для чтения пожиратель разума использует свои щупальца, другие существа могут понять написанное при помощи заклинания *понимание языков [comprehend languages]* . В книге все подготовленные Н'Гатродом заклинания, плюс *восставший труп [animate dead], длань Бигби [Bigby's hand]* и *черные щупальца Эварда [Evard's black tentacles]*.

13e. Кубрик Правого Борта

В каюте расставлены в два ряда трехъярусные койки.

13f. Кубрик Левого Борта

Каюта обставлена как и кубрик в зоне 13e, также здесь лежит лицом вниз на полу ещё один мертвый орог. Осмотр трупа покажет, что череп орога расколот, мозг высосан. У ног орога валяется его секира.

13g. Ходовая Рубка

Дверь в рубку слегка приоткрыта. Здесь находится капитан судна, **иллитид-заклинатель** Н'Гатрод, (см. "Капитан Н'Гатрод"). Особенности рубки следующие:

Иллюминаторы. Обзорный вид из рубки обеспечивают два круглых диаметром в 9 футов иллюминатора из выпуклого прозрачного кристалла с бронзовыми креплениями.

Карта звездного неба. На наклонном потолке нарисованы в виде карты знакомые созвездия и незнакомые планеты.

Крепления в полу. Пазы в центре пола рубки подсказывают, что здесь когда-то был расположен какой-то предмет.

Осмотревшие крепления и пазы персонажи и преуспевшие в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование), поймут что они предназначены для закрепления рельсовой подушки тяжелого кафедроподобного предмета. Крепления соответствуют салазкам волшебного кормила судна, которое можно найти на уровне 23.

На звездной карте в центре изображено солнце системы с вытянутыми траекториями орбит восьми планет, вращающихся вокруг: скалистая Анадия; газовый гигант Колиар; Торил с небольшим скоплением астероидов, называемых Слезы Селуны; водные миры Карпри и Чандос; с кольцами льда и ядовитой атмосферой Глит; астероидное скопление Сады, удерживаемое вместе бесконечно огромным растением; и дискообразная Х'ката. За планетами расположены созвездия (Realmspace) Материального Плана, видимые в ночном небе Торила в разное время года.

13h. О Капитан! Мой Капитан!

Пол усеян осколками стекла и рассолом от разбитых сосудов, в которых хранились замаринованные мозги гуманоидов. На изогнутых переборках пустые полки, где капитан Н'Гатрод хранил свои чрезвычайные запасы продовольствия. Пожиратель разума был вынужден съесть все маринованные мозги после того, как экипаж покинул судно, и теперь жаждет свежей пищи.

14. ПРИБЕЖИЩЕ СЛИЗИ

В 10-футовой высотой пещере устроила себе прибежище огромная **серая слизь** (см. "Огромная Серая Слизь"), скрываясь в самом северном алькове направо от входа. Если персонажи уже сражались с этой слизью в зоне 12, то пещера пуста.

15. СТОЯЧИЕ ВРАТА НА УРОВЕНЬ 17

Из 2-х футового глубиной бассейна с илом поднимаются 15-футовые в высоту стоячие камни, увенчанные перемычкой, с вырезанной на ней символом в виде стрелы. Стоячие камни - это магические врата (см. "Врата"). Правила их прохождения таковы:

- Если между камней пустить стрелу или арбалетный болт, врата открываются на 1 минуту.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 14-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 8b на уровне 17, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

16. ТУННЕЛЬ НА УРОВЕНЬ 20

Спускающийся на уровень 20 туннель, начинается из 18-футовой высотой кольцевой пещеры прорытой лиловым червем, от которого Халастер давным-давно избавился.

ПОСЛЕДСТВИЯ

У персонажей есть несколько причин вернуться на этот уровень после его исследования:

- Если они добудут филактерию лича Эззата, персонажам надо вернуться в Иловые Пещеры с филактерией, чтобы получить своё вознаграждение от марида в зоне 1c или от дао в зоне 11b. Отдав филактерию одному из джинов, они становятся врагами другого джина
- Заполучив украденное Халастером волшебное кормило, они могут вернуть его на *Поглотитель* и использовав заклинание *исполнение желаний [wish]* вывести корабль из Подгорья.

Во время отсутствия персонажей уровень практически не изменяется, по крайней мере в ближайшее время. Если Ихтиглюг или Джарук будут освобождены, Халастер возможно поймает в ловушку этого уровня ифрита и противопоставит его с оставшимся без филактерии Эззата джином, обновив декорации освободившейся пещеры в соответствии огненному естеству нового обитателя.

Уровень ПЕЩЕРЫ РУННЫХ КАМНЕЙ рассчитан на четырех персонажей 16-го уровня, и побеждающие здесь монстров авантюристы должны получить достаточно опыта, чтобы оказаться на полпути к 17 уровню. Здесь персонажи встретят потенциально могущественного союзника в их противостоянии с Халастером - или врага, уничтожение которого поможет им расположить к себе Безумного Мага.

ЧТО ТУТ?

Рунный камень - это созданный Халастером Черным Плащом большой магический кристалл, интегрированный им в верхнюю часть огромного выдолбленного сталагмита, поднимающего вверх в центре основной пещеры уровня. Расположенная в сталагмите башня является логовом лича Эззата, давнего противника Халастера.

Стремясь уничтожить Эззата, Халастер создал, скопировав с самого себя, легион каменных големов, разместив в каждом из них фрагмент Рунного камня, чтобы наделить их индивидуальностью и разумом. Когда Эззат понял, что задумал Халастер, лич наложил на сталагмитовую башню защитные чары, препятствующие атаке конструктов на неё. Эти ответные меры лича заставили Халастера отказаться от своей идеи с големами и он забросил их дальнейшее создание.

ЭЗЗАТ

Эззат одержим идеей уничтожить Халастера и узурпировать в свои руки контроль над Подгорьем. По мере того как его мания и жажда власти растут, лич становится все больше с каждым днём похожим на своего врага - Халастера.

Уничтожившие Эззата и определившие местонахождение его филактерии персонажи, заработают благосклонность Халастера. Те же, кто вступит с личом в союз, станут его врагами.

КАМЕННЫЕ ПЛАЩИ

Халастер создавал каменных големов по своему подобию и для пробуждения в них разума использовал фрагменты Рунного камня, выпуская впоследствии свои создания в Пещеры Рунных Камней. Зовущие себя Каменными Плащами, эти 10-футовые ростом големы поклоняются Безумному Магу как богу и считают Рунный камень на башне оком божества в своих темных владениях. Каменным Плащам не нравится, что в сталагмитовой башне обитает лич, но обереги Эззата не дают им что-нибудь с этим поделать.

Если не указано иначе, Каменные Плащи используют статистику **каменного голема**, со следующими изменениями:

- Значение Интеллекта и Харизма Каменного Плаща равно 9.
- Они понимают следующие языки, но не могут на них говорить: Бездны, Небес, Общий, Подземный, Инферно, Драконов, Дварфов, Эльфов. Для невербального общения друг с другом Каменные Плащи используют систему моргания глазами.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Испускаемая Рунным камнем магия привлекает на уровень обитающих в толще земли существ, таких как панцирницы, земляные элементали, лиловые черви и ксорны. Персонажи также могут столкнуться с экспедиционным отрядом Крепости Сумеречных Теней.

Отряд Сумеречных Теней

С целью сбора фрагментов Рунного камня из Крепости Сумеречных Теней (уровень 22) сюда был отправлен экспедиционный отряд. Он состоит из хаотически-злого **архимага**, человека Акаррта Сумеречной Тени, **бехолдера** Гз'зарпа, двух **греллов** и двух **нотиков**. Греллы и нотики - слуги Акаррта, бехолдер - временный союзник.

Персонажи могут с легкостью договориться с Акарртом о союзничестве, но любые заключенные с ним договора недолговечны, так как архимаг безумен.

Сокровище. Используемый Акарртом в качестве магической фокусировки деревянный жезл с вырезанными щупальцами стоит 10 зм, в переплетенной кожей иллитида книге заклинаний, содержатся все подготовленные им заклинания.

ПЕЩЕРЫ РУННЫХ КАМНЕЙ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 20. Во всех пещерах и туннелях приблизительно одинаковая влажность, связанная с проникающей через узкие трещины в стенах и потолках водой, и звук падающих капель отдается эхом повсюду на уровне Пещер.

1. ЗНАК ИССУШЕНИЯ

В конце ведущего вниз с уровня 19 туннеля, Эззат используя модифицированную версию заклинания *знак [symbol]*, начертал на полу глиф, требующий для обнаружения успешную проверку Сл 20 Интеллекта (Расследование). Используя слот заклинания 9-го уровня, глиф запускает эффект смерти (Сл спасброска 20), когда любое существо наступает на него. После активации эффекта, над местом, где был начертан глиф, начинают парить призрачные черепа.

2. ЛОГОВО БЕЗУМНОГО ГОЛЕМА

Приближающиеся к пещере с любой из сторон персонажи, слышат звуки ударяющих друг об друга камней. В пещере остроконечный потолок высотой 50 футов и следующие особенности:

Конструкт. На естественном возвышении в центре пещеры стоит неповоротливое, передвигающееся каменное здоровенное нечто, что-то разбивающее своими кулаками.

Кузнечный горн. В северном алькове высечен каменный кузнечный горн, в котором уже много столетий не разжигался огонь. Перед ним на гранитном постаменте высотой в 1 фут проржавевшая железная наковальня.

Непонятного вида конструкт был когда-то 10-футовым ростом каменным големом, созданным по образу и подобию Халастера. Поддавшись безумию, он закрепил на себе так много частей от других Каменных Плащей, что превратился в неуклюжее 17-футов ростом нечто, сочлененное из множества каменных туловищ, конечностей и голов - при этом каждая похожа на часть тела Безумного Мага.

Любой оказавшийся поблизости персонаж увидит, что объект, разбиваемый кулаками безумного голема - это каменный голем, похожий на Халастера. Даже если персонажи быстро вмешаются, Каменный Плащ уже разбит на куски и не подлежит восстановлению.

Когда персонажи наблюдают за ним впервые, безумный голем извлекает фрагмент Рунного камня из измельченных останков своей последней жертвы и проглатывает, после чего начинает прикреплять на себя куски разбитого каменного голема. Поедание фрагментов Рунного камня позволяет безумному голему игнорировать его черту Неизменяемая Форма и восстанавливает все очки здоровья. Прервавшие процесс или напавшие на голема персонажи, становятся ему враждебны. В остальных случаях он не проявляет к ним никакого интереса.

Безумный голем использует статистику **каменного голема** с Ур.Сложности 12 (8400 опыта) и следующими изменениями:

- Голем Огромного размера и у него 264 (23к12 + 115) очков здоровья.
- Каждая из его атак размашистым ударом наносит 24 (4к8 + 6) дробящего урона при попадании:

- Значение Интеллекта и Харизмы 9.
- Он понимает следующие языки, но не может на них говорить: Бездны, Небес, Общий, Подземный, Инферно, Драконов, Дварфов, Эльфов.

Голем слишком велик и не помещается в туннелях шириной менее 10 футов. Предоставленный самому себе, он не может покинуть своё логово и ждет, пока к нему не забредет другой Каменный Плащ после чего нападает на него.

Сокровище. Любой обыскивающий кузнечный горн персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), находит покрытую сажей трутницу с одной *бусиной силы (bead of force)*.

3. ПРОВАЛИВШИЙСЯ РАЙ

Пещера с остроконечным потолком высотой в 30 футов и широкой пропастью глубиной в 300 футов. Вокруг пропасти тянется каменный карниз.

На глубине 200 футов пропасть пробивает потолок огромной пещеры не указанной на карте 20. Эта таинственная пещера высотой в 100 футов, длиной 1200 футов и 800 футов в ширину. В ней следующие особенности:

Освещение. Пещера освещается фосфоресцирующим мхом, растущим на причудливых скальных образованиях вдоль её стен. Здесь также обитают дюжина **гигантских огненных жуков**, в основном питающихся падалью и добавляющих к освещению пещеры свой свет.

Грибной лес. Половина пещеры заросла лесом высоких зархвудов, с вкраплениями бочконожек, синешляпок и триллимаков (см. "Грибы", уровень.4).

Озеро. В другой половине пещеры находится озеро глубиной в 30 футов, подпитываемое водой из трех небольших водопадов. Из озера поднимаются несколько небольших скалистых островков, на каждом построено несколько пустующих хижин (заброшенная деревня куо-тоа).

Грибной лес и подземное озеро - дом для всех видов подземных диких животных, включая летучих мышей, рыб и не кусающихся насекомых. Для добравшихся до него персонажей, пещера является надежным, идиллическим убежищем от опасностей Подгорья.

4. КОЛОНИЯ МИКОНИДОВ

В этом месте процветает колония миконидов, так как ведущие сюда туннели слишком узки для Каменных Плащей. Единственное, что омрачает их существование - это периодические нападения горгулий.

Микониды обеспечат странников пищей, водой, кровом и безопасным проходом через свои небольшие владения.

4a. Пещера Слияния

Большинство миконидов обитает здесь, в пещере с неровным потолком высотой от 15 до 30 футов. Другие особенности пещеры следующие:

Мох. Стены и потолок заросли густорастущим мхом.

Грибы. Земляной пол пещеры покрыт лесом грибов из бочконожек, тиммасков, языков безумца и триллимаков (см. "Грибы", уровень 4).

Гигантские насекомые. Среди грибов ползают шесть **гигантских многоножек** и четыре **гигантских огненных жука**.

Микониды. Северная часть пещеры почти очищена от мха и грибов и заполнена облаками спор. Десять **ростков миконидов (myconid sprouts)** и тринадцать **взрослых миконидов (myconid adults)** предаются в ней коллективной, молчаливой медитации.

Многоножки и огненные жуки делят эту хрупкую экосистему с миконидами, помогая контролировать рост грибов в пещерах. Свет от панцирей огненных жуков - единственное освещение в пещере. Существа не находятся под контролем миконидов и сражаются только в целях самообороны.

Ростки миконидов образуют внутреннее кольцо диаметром в 6 футов, а взрослые особи находятся в защитном внешнем кольце диаметром в 10 футов вокруг них. Микониды используют вариант действия Споры Взаимопонимания для коллективного слияния друг с другом. Приближающиеся к внешнему кольцу ближе чем на 10 футов существа также попадают под этот эффект.

Микониды встречают приветливо вступивших в телепатический контакт с ними персонажей. Они предлагают проводить гостей к своему повелителю (зона 4b) или сопроводить их до границы своих владений. Дружелюбный грибной народ находится в блаженном неведении о происходящих за пределами их пещер конфликтов, но они боятся "каменных гигантов" (каменных големов Халастера) и "каменных демонов" (горгулий), обитающих в пещерах вокруг них.

4b. Дружелюбный Повелитель

Наклонный пол. Пол пещеры наклонно поднимается вверх, уменьшая ее высоту с 15 футов у входа до 10 футов в северном конце.

Грибы. На земляном полу растут экзотического вида грибы. Стены покрыты рябькорой (см. "Грибы").

Верховный миконид. В глубине пещеры стоит 9-футовый ростом **верховный миконид (myconid sovereign)**. Его биолюминесцентная шляпка источает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё дополнительно на 10 футов.

Когда он не в слиянии со своими подданными, повелитель миконидов (Флут) проводит свое время, выращивая экзотические грибы и создавая из них зелья. Используя вариант действия Споры Взаимопонимания для облегчения телепатической связи, Флут приветствует персонажей в своих владениях и предлагает им два зелья в качестве подарка (см. "Сокровище" ниже). Флут ничего не просит взамен, но если персонажи намерены ответить взаимностью, просит их уничтожать всех "каменных демонов" (горгулий), с которыми им придётся столкнуться для блага колонии миконидов.

Сокровище. Флут предлагает героям *зелье чтения мыслей (potion of mind reading)* и *зелье высшего исцеления (potion of superior healing)*. Каждое зелье разлито в глиняную тыквенную бутыль и спрятано внутри выдолбленного триллимака (см. "Грибы").

4c. Квагготы-Споровые Слуги

Защита. Здесь находятся пять **квагготов-споровых слуг (quaggoth spore servants).**
Грибы. Стены заросли рябькорой (см. "Грибы").

Оживляющие споры верховного миконида дают мертвым квагготам подобие жизни. Находясь в присутствии одного или нескольких миконидов, квагготы-споровые слуги относятся ко всем существам с отстраненным безразличием и воздерживаются от нападения, но становятся агрессивными, если их нет поблизости.

5. ПРОПАСТЬ СМЕШКОВ

В полу 20-футовой в высоту пещеры открытый глубокий разлом шириной в 20 футов и глубиной в 70. Каждую минуту из глубин пропасти доносятся старческие смешки и подсмеивания. Это безобидная иллюзия, одно из проявлений местных эффектов логова Халастера Черного Плаща (см. "Логово Халастера").

6. ЛОГОВО ЛОРДА-МУМИИ

Область является логовом лорда-мумии дуэргара Горка Тарн. Произносящие здесь заклинания персонажи или побеспокоившие покой пещер, пробуждают лорда-мумию, которая может использовать действия логова и местные эффекты (см. раздел "Мумии" в *Бестиарии*). В своем логове у лорда-мумии Ур.Опасности 16 (15 000 опыта).

6a. Зубастая Пасть

Пещера высотой в 20-футов из-за многочисленных сталактитов и сталагмитов напоминает полную зубов пасть. Многочисленные скальные образования затрудняют доступ в пещеру для больших и громоздких существ, поэтому Каменные Плащи обходят её стороной.

Наложение в пещере заклинаний 1-го уровня и выше может разбудить лорда-мумию с шансом, равному уровню заклинания х 10%. Если лорд-мумия пробуждается, мумии дуэргаров в зоне 6b также поднимаются из своей общей могилы и передвигаются для нападения на всех существ в логове лорда-мумии.

6b. Общая Могила

Пол из утрамбованной земли в 10-футовой высотой пещере не что иное, как неглубокая общая могила для восьми **мумий** дуэргаров (бывших учеников Горки Тарна). Мумии выбираются из земли и нападают на любых входящих в эту зону существ. Если незваные гости убегают, то мумии их преследуют, при этом когда они пробуждаются, то пробуждается и Горка Тарн.

6c. Склеп Лорда-Мумии

Ниши. В стенах сырой пещеры высотой в 20 футов высечено множество ниш, заставленных сотнями заплесневелых черепов (дварфов и дуэргаров). Несколько вывалившихся из ниш черепов раскатились по полу.

Святыня. На востоке, в маленькой камере выщербленный каменный алтарь, вокруг него сложены различные сокровища. Стена за алтарем украшена выцветшей от времени фреской.

Альков. В центре северо-западного алькова растут друг к другу сталагмит и сталактит, каждый высотой в 8 футов, из-под слоя копоти на них проступают изображения змей и скорпионов.

Похищение любого из разложенных вокруг алтаря сокровищ или прикосновение к сталагмиту приводит к пробуждению Горки Тарна. Кроме того, наложение в склепе заклинаний 1-го уровня или выше, также может разбудить лорда-мумию с шансом, равному уровню заклинания х 10%.

Горка Тарн был дуэргаром жрецом Ладугуэра, теперь преобразовавшимся в **лорда-мумию (mummy lord)** со следующими изменениями:

- Лорд-мумия говорит на языках Дварфов и Подземном.

- Вместо заклинания *предсказание [divination]* подготовлено заклинание *изменение формы камня [stone shape].*
- Получает представленные ниже действия Увеличение и Невидимость.

Увеличение (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). На 1 минуту лорд-мумия магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии лорд-мумия получает Большой размер, удваивает кости урона атакой Разлагающийся Кулак и совершает с преимуществом основанные на Силе проверки и спасброски. Если лорду-мумии не хватает места увеличиться до Большого размера, он приобретает максимальный размер в данном доступном пространстве.

Невидимость (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Лорд-мумия магическим образом становится невидимым в течении 1 часа, пока он не атакует, не наложит заклинание, не использует Увеличение, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое лорд-мумия несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Сталагмит в северо-западном алькове полый и служит саркофагом Горке Тарну. Лорд-мумия находится внутри воронкообразного сталагмита. После своего пробуждения лорд-мумия первым делом накладывает заклинание *изменение формы камня [stone shape]*, для создания достаточно большого для его выхода отверстия в сталагмите. Он уничтожает всех незваных гостей в своем логове, после чего возвращается в свой саркофаг и погружается в своё состояние вечного сна.

На дне внутренней полости сталагмита закреплены четыре глиняные урны высотой в 1 фут (канопы), содержащие внутренние органы Горки Тарна, включая его иссохшее сердце. Только уничтожив сердце, персонажи смогут помешать возрождению лорда-мумии. Сердце - Крошечного размера объект с КД 5, 25 очками прочности и иммунитетом ко всем видам урона кроме огненного.

Каменный алтарь и Сокровища. Алтарь высечен из цельного куска гранита и посвящен Ладугуэру, злому божеству дуэргаров. На нарисованной, на стене позади алтаря, фреске изображена темная фигура, держащую в руках груду драгоценных камней. Любой персонаж, имеющий соответствующее происхождение или преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия), догадается, что на фреске изображён Ладугуэр.

Вокруг алтаря разбросано 5000 мм, 2300 см, 470 зм, пять дефектных из-за трещин бриллиантов (по 100 зм каждый) и заварочный чайничек из электрума (25 зм). Среди ценностей также лежит покрытый ржавчиной боевой молот, но он разваливается на части при первом же ударе по чему-либо твердому.

7. РАСХИТИТЕЛИ ГРОБНИЦ

В 12-футовой высотой пещере находятся шесть пришедших с 21-го уровня **дуэргаров**, трое мужчин и три женщины, собравшихся разграбить святилище Ладугуэра (зона 6с). Мужчины-дуэргары - Клом из клана Губителей Ксорнов, Скрак из клана Черных Черепов и Анчок из клана Музгардт. Женщины-дуэргары - Акита (сестра Клома), Гарлинт из клана Железноголовых и Ксарта (сестра Анчока). Дуэргаров трудно отличить друг от друга, так как все они носят вёдроподобные железные шлемы с забралами.

Пробравшись мимо Каменных Плащей и горгулий в зонах 8 и 9, дуэргары только-только устроились на короткий отдых для перезарядки истраченной невидимости, когда на них случайно натыкаются персонажи. Полные ненависти к пришельцам, дуэргары используют Увеличение и атакуют незваных гостей. Они слишком упрямы и полны решимости не отступать и не сдаваться.

У каждого дуэргара с собой маленький серый вещмешок с рационами на 5 дней и большой пустой серый мешок для планируемой добычи из святилища.

При допросе взятого в плен дуэргара с успешной проверкой Сл 20 Харизмы (Запугивание) персонаж узнает следующую информацию:

- Дуэргары обитают в Шахтах Глубин (другое название 21-го уровня), расположенных уровнем ниже Пещер Рунных Камней.
- Шахтами Глубин правит Фазриан, «лысый зеленокожий гигант с горящими глазами и белопёрыми крыльями». Любой преуспевший в проверке Сл 18 Интеллекта (Религия) персонаж исходя из описания поймёт, что Фазриан - планетар.
- Дуэргары пришли разграбить святыню Ладугуэра на этом уровне, а затем вернуться с добычей в Шахты Глубин, чтобы заслужить благосклонность Фазриана. Они знают расположение святилища (зона 6с), но им ничего неизвестно о охраняющей её лорда-мумии.

8. КАМЕННЫЕ СОЗДАНИЯ

За расположенными здесь пещерами присматривают горгульи и каменные големы, а также в них Халастер приготовил для гостей несколько своих сюрпризов.

8а. Горгульи и Големы

Потолок. Стены пещеры склоняются внутрь, переходя в потолок на высоте 30 футов.

Горгульи. На идущих вдоль стен на высоте 20 футов карнизах расселись шесть **горгулий**, три в северном конце пещеры и три в южном.

Големы. В пещере несут стражу два, созданных по подобию Халастера, **каменных голема** (см. "Каменные Плащи"). Один из них расположился рядом с туннелем в зону 9a, а другой рядом с туннелем в зону 6a.

Горгульи служат Халастеру и остаются неподвижными, пока на них не нападут или здесь не начнется сражение, после чего они вступают в бой союзниками каменных големов.

Големы враждебны к любому не похожему на Халастера или горгулью существу. Замаскированный под Халастера персонаж, может сделать проверку Харизмы (Обман), противопоставленную проверке Мудрости (Проницательность) големов, с преимуществом в проверке, если маскировка выглядит особенно убедительно. При успехе в проверке голем не будет атаковать этого персонажа, если только на него не нападёт сам персонаж.

8b. Естественного Происхождения Орнамент

Стекающие по задней стене ручейки воды влажной 15-футовой в высоту пещеры, разрушили камень таким впечатляющим образом, что создали естественного происхождения декоративную композицию, напоминающую наклонившегося, чтобы поднять посох, сгорбленного мужчину, в то время как к нему сзади подкрадывается большой синий дракон. Вклад Халастера в этот созданной природой орнамент - сделанный им из камня посох.

8c. Кислотные Щупальца

Горгульи и големы из зоны 8a не входят в эту пустую с куполообразным потолком с высотой в 15 футов пещеру. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет находящуюся по всей пещере ауру магии школы вызова - эффект от размещенной здесь Халастером магической ловушки.

Когда одно или несколько существ достигают середины пещеры, из её стен, пола и потолка магическим образом появляются 15-футовой длины кислотные щупальца. Вошедшее в пещеру во время своего хода существо, или начинающее в ней свой ход, после появления щупалец должно преуспеть в спасброске Сл 22 Ловкости или получит 10 (3к6) урона кислотой и будет удержано щупальцем (Сл побега 22). Удерживаемое щупальцем существо во время своего хода, автоматически получает 10 (3к6) урона кислотой.

Щупальцам нельзя нанести урон, и на них не действует эффект заклинания *развеять магию [dispel magic]*. Они исчезают только когда все существа покинут пределы пещеры. Однако, если кто-то произнесет в пещере вслух на Общем слова "Спаси нас, Халастер!", щупальца исчезают и ловушка отключается на 1 час.

8d. Золотой Хангхарасск

Слизь. Стены и пол в 20-футовой высотой пещере покрыты тонким слоем слизи.

Плесень. На восточной стене небольшим участком растёт светящаяся плесень.

Гигантская улитка. В северной части пещеры затаился Хангхарасск, волшебная с раковиной из сверкающего золота улитка размером со слона.

Поместив сюда Хангхарасска, Халастер установил ловушку в зоне 8c удерживающую существо от побега и не дающую другим его убить. Гигантская улитка - Огромного размера зверь без мировоззрения с КД 6, 52 (7к12 + 7) очками здоровья и скоростью передвижения и лазанья 10 футов. Он может без проверок взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку. У него следующие значения характеристик: Сила 20, Ловкость 3, Телосложение 13, Интеллект 3, Мудрость 10, Харизма 3. Хангхарасск не говорит и у него нет атак. Брошенный на кожу улитки фунт соли наносит ей 1к6 кислотного урона.

Сияющий золотом панцирь Хангхарасска на самом деле состоит из прожилок настоящего золота. Его можно снять с раковины, только если улитка будет мертва (см. "Сокровище" ниже). Убийство улитки не даст никакого опыта.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет идущую от улитки мощную ауру магии школы ограждения. Действием, существо может прикоснуться к живой улитке, получая при этом на 24 часа 6 временных очков здоровья. Любое коснувшееся живой улитки существо или предмет, также получает выгоды заклинания *снятие проклятья [remove curse]*. Умирая, улитка теряет все свои магические свойства.

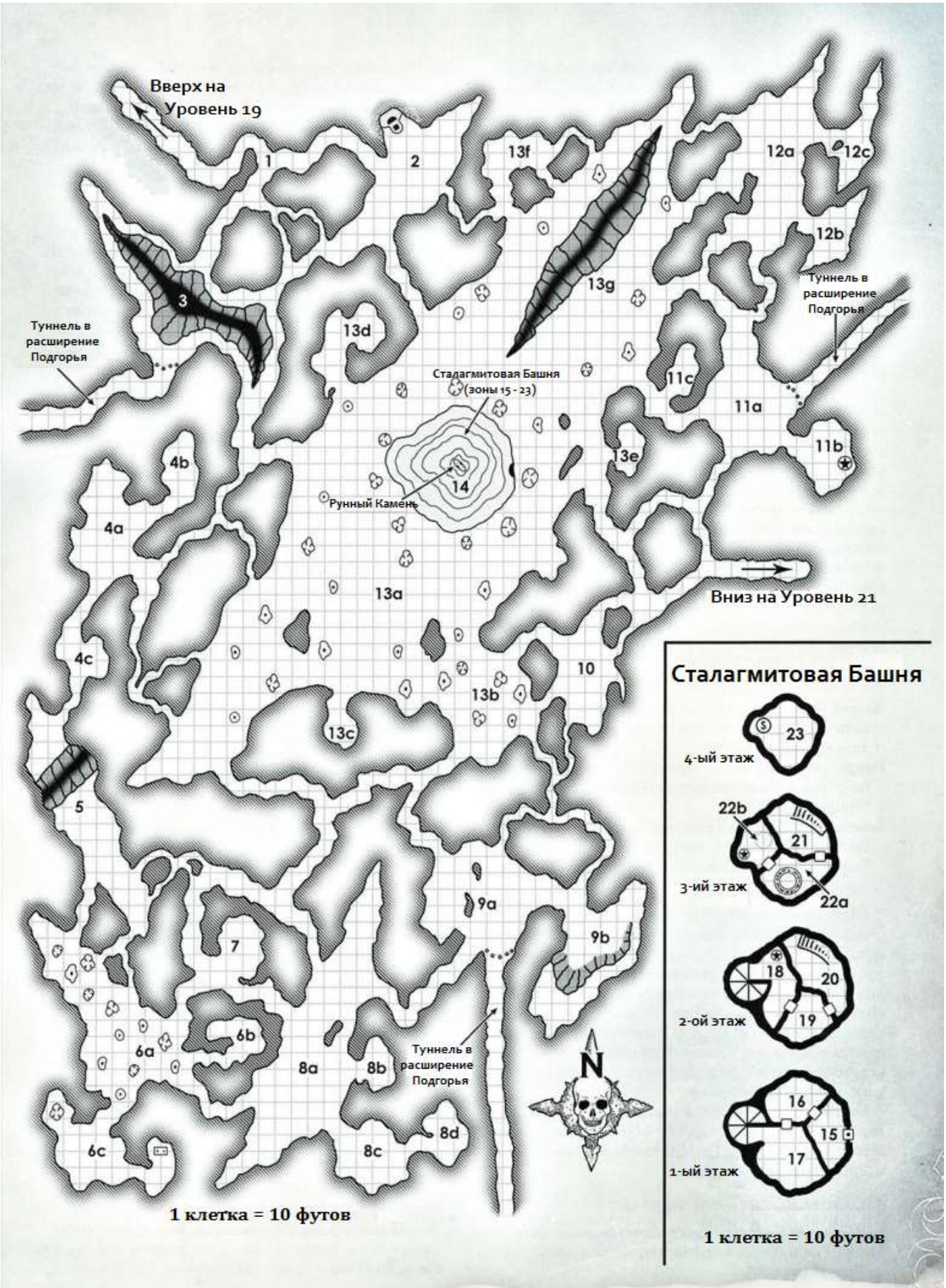
Персонажи могут увести за собой Хангхарасска, подкармливая его растениями, плесенью или водорослями. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Природа) позволит персонажу понять, чем любит питаться гигантская улитка.

Участок светящейся плесени магическим образом вырастает каждый раз после его сбора. Это источник пищи для улитки, погибающий при выносе его из пещеры.

Сокровище. Убившие Хангхарасска персонажи за несколько часов работы смогут снять с раковины улитки 100 фунтов золота общей стоимостью 20 000 зм.

9. ПО ДОРОГЕ К ВРАТАМ

В расположенных в удаленном месте пещерах находятся одни из магических врат Халастера, за подходами к которым пристально следят его слуги.



Карта 20: Пещеры Рунных Камней

9a. Караул Каменных Плащей

Два **каменных голема**, созданных по подобию Халастера (см. "Каменные Плащи"), стоят к востоку от двух каменных колонн, упирающихся в 20-футовой высоты потолок пустой пещеры. Входящие в область через северо-западный туннель персонажи, не сразу заметят големов из-за обеспечивающих им полное укрытие каменных колонн.

Големы враждебны к любому не похожему на Халастера существу. Замаскированный под Халастера персонаж, может сделать проверку Харизмы (Обман), противопоставленную проверке Мудрости (Проницательность) големов, с преимуществом в проверке, если маскировка выглядит особенно убедительно. При успехе в проверке голем не будет атаковать этого персонажа, если только на него не нападёт сам персонаж.

9b. Арочные Врата на Уровень 15

Обломки. Пол 50-футовой в высоту пещеры усеян останками дюжины горгулий. (Горгульи когда-то охраняли врата в пещере, но Каменные Плащи их перебили.)

Арка. Вдоль стены на юг по склону можно подняться на 20-футовой высоты карниз. В стену на западном конце карниза встроена каменная арка.

Арка - это магические врата Халастера (см. "Врата"). Она состоит из ста каменных кусочков головоломки, каждая из них весит 10 фунтов. Правила прохождения врат следующие:

- Только одна часть головоломки из ста в арке может быть удалена в любой момент времени. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет, которая из частей (определяемая случайным образом) является магической. При её вынимании головоломка исчезает, и врата открываются на 1 минуту. Когда врата закрываются, извлеченная из арки часть, волшебным образом вновь появляется на своем месте и магической становится другая часть, которую нужно вынуть, чтобы вновь открыть врата.
- Если из арки будет вынута не та часть, магическим образом в незанятом пространстве в пределах 60 футов от арки появляется **бехолдер** и атакует любое увиденное им существо. Бехолдер исчезает, когда его убивают или по истечению 1 минуты. Когда бехолдер исчезает, удаленная из арки часть, волшебным образом появляется на своём прежнем месте.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 13-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 15 на уровне 15, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Часть мозаики. На карнизе возле арки, не видимый снизу с пола пещеры, лежит 25-фунтовый обломок отполированного камня, с нарисованным на одной из его сторон частью непонятного изображения. Камень - недостающая часть мозаики в зоне 10.

10. МОЗАИКА БЕЗУМНОГО МАГА

Углубление. В полу 20-футовой высотой пещеры вырезано прямоугольное углубление глубиной 4 дюйма, шириной 8 футов и длиной 10 футов.

Части мозаики. У южной стены сложена груда резных раскрашенных камней.

В куче девяносто девять каменных частей, каждая весом в 25 фунтов и являющаяся частью большой мозаики. Фрагменты образуют изображение хохочущего Халастера, едущего на большом синем драконе. При успешной проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование) персонаж сможет собрать мозаику вместе за 1 час работы. При помощи других персонажей, собирающий мозаику персонаж получает преимущество при проверке, но время для сбора мозаики не уменьшается. Когда все части будут разложены по своим местам, персонажи увидят, что не хватает одной части. (Её можно найти в зоне 9b.)

Когда все сто частичек мозаики в правильном порядке будут разложены в прямоугольное углубление пола, над ним появляется старшая руна, нацеленная на случайным образом определяемое существо в пещере (см. "Старшие Руны"). Для определения появившейся руны достаньте карту из Колоды Старших Рун (приложение В).

11. ПРИЧУДЛИВАЯ МАГИЯ

Халастер наполнил эти пещеры загадочными проявлениями магии, призванными сбить с толку искателей приключений.

11a. Махая Молотом в Такт

Пятнышки. Пещера высотой в 20-футов тускло освещается десятками порхающих по ней как мотыльки крошечных, чуть слышно звенящих, пятнышек света.

Голем. Каменный голем с каменными молотами на концах рук вместо кистей безрезультатно пытается их прихлопнуть.

Молоторукий голем создан по подобию Халастера (см. "Каменные Плащи") и враждебен к любому существу, не похожему на Безумного Мага. Когда голем поражает существо одним из своих молотов, цель должна преуспеть в спасброске Сл 17 Телосложения или будет ошеломлена до конца своего следующего хода.

Замаскированный под Халастера персонаж, может сделать проверку Харизмы (Обман), противопоставленную проверке Мудрости (Проницательность) голема, с преимуществом в проверке, если маскировка выглядит особенно убедительно. При успехе в проверке голем будет нейтрален к этому персонажу.

Магические пятнышки света безвредны, но их привлекает движение и они кружатся вокруг любых, проходящих через пещеру существ. Их нельзя развеять, но эффект подавляется заклинанием *преграда магии [antimagic field]* или другой подобной магией.

11b. Статуя Перевоплощения

В тупиковой пещере с куполообразным потолком высотой в 15 футов, находится 5-футовая статуя, установленная на 2-футовом высотой гранитном постаменте у восточной стены. Древняя статуя изображает женщину в капюшоне, сложившую чашечкой руки перед собой. Часть головы статуи отломилась, из разбитой части проросли ноздреватые белые поганки.

Статуя - объект Среднего размера с КД 17, 30 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг неё ауру магии школы преобразования. Всякий раз, когда немагический объект весом 10 фунтов или меньше помещается в сложенные чашечкой руки статуи, он превращается в другой объект, определяемый броском по таблице Перевоплощений Объекта. Магия статуи пропадает, когда у неё становится меньше половины своих очков прочности.

Перевоплощения Объекта

к100	Новый Объект
01 - 10	Сумка с 20 калтропами (2 фунта)
11 - 25	Кусок мыла (1/4 фунта)
26 - 35	Глиняная миска с 20-ю засахаренными сливами (1 фунт)
36 - 50	Протухшая рыба (2 фунта)
51 - 60	Полный воды бурдюк (5 фунтов)
61 - 75	Кусок заплесневелого сыра (1/4 фунта)
76 - 90	Горячий пирог с мясом кровопийцы (1 фунт)
91 - 00	Волшебная куколка изображающая Халастера (1 фунт) что-то говорящая каждый раз, когда её сжимают

Каждый раз, когда из сложенных чашечкой рук статуи вынимается предмет, есть 20% вероятность того, что растущие из разбитой головы статуи белые поганки, выпустят облако молочно-белых спор в виде сферы радиусом в 20 футов, сцентрированной на статуе. Споры витают в воздухе 1 минуту и любое начинающее свой ход в этом облаке существо, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или заразится болезнью, называемой слепотуха и длящейся до тех пор, пока не будет вылечена при помощи заклинания *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией. Боль заволакивает сознание существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Пока болезнь не излечена, существо совершает с помехой проверки и спасброски Мудрости и становится ослеплённым.

Солнечный свет или любой эффект, наносящий огненный урон или урон излучением, уничтожает поганки.

11c. Недостоверные Предсказания

На восточной стене пустой, высотой в 10 футов пещеры высечен большой вопросительный знак. Когда кто-либо что-то здесь спрашивает, ему приходит шепчущим голосом ответ определяемый броском по таблице Ответов Оракула.

Ответы Оракула

к100	Ответы
01 - 25	"Сегодня больше никаких ответов! Приходите завтра." После чего предсказания прекращаются в течении последующих 24 часов.
26 - 40	"Ты уже знаешь ответ."
41 - 65	"Ах, это одна из величайших тайн бытия."
66 - 80	"Не могли бы вы перефразировать вопрос?"
81 - 00	"Пожалуйста, подождите." После чего 1к10 минут звучат музыкальные аккомпанементы, в течение которых оракул не отвечает на дальнейшие вопросы. Когда музыка заканчивается, сделайте ещё один бросок по таблице Ответов Оракула.

12. БЫВШЕЕ ЛОГОВО БЕХИРОВ

Когда-то в этом углу подземелья было логово спаривающей пары бехиров, но их убили Каменные Плащи

12a. Кости и Камни

Неровная поверхность. Высота в пещере между иззубренным потолком и бугристым полом колеблется от 10 до 30 футов.

Обгоревшие стены. Стены покрыты следами от подпалин (от молний бехиров).

Скелеты. Посреди пещеры лежат скелеты двух огромных многоногих рептилий (бехиров), окруженные мерцающей голубой чешуей.

Разбитая статуя. Вокруг скелетов разбросаны каменные обломки чего-то похожего на большую статую.

Бехиры были разбиты в пух и прах каменными големами Халастера, но их черепа и кости хорошо сохранились.

В произошедшей здесь битве был также уничтожен и один из каменных големов Халастера. Среди остатков его раздробленных конечностей и различных неузнаваемых фрагментов тела персонажи могут найти правую половину разбитой головы голема. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг остатков головы ауру магии школы иллюзий. Когда персонаж впервые подходит к голове на расстояние 10 футов, источник ауры становится очевидным, так как наложенное на неё заклинание *магические уста [magic mouth]* говорит на Общем голосом Эззата:

> Вниз, вниз и еще раз вниз.
> Где ждет Безумный гибели своей;
> Между там и здесь - слеза небес.
> Да зло стучится из Запределья дверей.

12b. Пещера Сокровищ

В пещере находится оставшийся после бехиров клад.

Сокровище. Лишённый охраны клад бехиров состоит из 12 000 мм, 5450 см, 1825 зм, четырех гранатов (по 100 зм каждый), дварфийского мифрилового погребального венца, украшенного четырьмя аквамаринами (2500 зм) и *колокольчика открывания (chime of opening)*.

12c. Колонна Глаз

На входе в пещеру расположена естественная каменная колонна. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг колонны ауру магии школы вызова. Всякий раз, когда существо приближается к колонне на расстояние 10 футов, на ее поверхности открываются смотрящие во все стороны десятки глаз. Глаза следят за проходящими мимо колонны существами, но это всего лишь безвредный магический эффект, созданный Халастером. Наложение на колонну заклинания *развеять магию [dispel magic]* навсегда удаляет эти глаза из неё.

Пещера когда-то служила кладовкой для бехиров. Она усеяна костями их прошлых жертв: неудачливых авантюристов, дуэргаров, дроу, квагготов, плащевиков, темных мантий, крюкастых ужасов и бурых увальней. Среди костей нет ничего ценного.

13. ПЕЩЕРЫ РУННЫХ КАМНЕЙ

К огромной центральной пещере (зона 13a) примыкают несколько небольших пещер (зоны 13b - 13f). По всей области гуляет эхо воющего ветра, его источник находится в широкой пропасти (зона 13g).

13a. Главная Пещера

Приближаясь к пещере, персонажи видят впереди яркое бело-голубое свечение. Особенности пещеры следующие:

Рунный камень. Пещеру освещает круглый ромбовидный кристалл диаметром в 10 футов (Рунный камень), встроенный в вершину 120-футового высотой сталагмита.

Сталактиты. Стены пещеры по мере их подъёма сужаются внутрь, превращаясь в изогнутый, усеянный сталактитами длиной в 10-15 футов, потолок на высоте 200 футов. Огромный 60-футовый сталактит висит прямо над сталагмитовой башней, его кончик находится в 10 футах над ярко светящимся Рунным камнем.

Сталагмиты. Ровный пол пещеры зарос сталагмитами высотой от 10 до 15 футов.

При каждом посещении персонажами этого места, есть 25% вероятность, что Халастер свяжется в данный момент с Рунным камнем используя его для слежки за главной пещерой. Если он увидит персонажей и будет иметь какую-либо причину желать им смерти, Халастер накладывает на них через Рунный камень заклинания с подходящей дальностью действия, включающие в себя *длань Бигби [Bigby's hand], цепная молния [chain lightning], огненный шар [fireball]* и *метеоритный дождь [meteor swarm],* как только ему представится такая возможность. Смотрите зону 14 для получения подробной информации о Рунном камне.

13b. Глазеющие Горгульи

Боковая пещера с неровным полом и потолком высотой в 50 футов наполнена россыпью сталагмитов и сталактитов. На 10-футовых сталагмитах восседают три **горгульи**. Они служат Халастеру наблюдая и прислушиваясь к Рунному камню,

ожидая поступающих через него новых приказов от своего господина и повелителя. Горгульи нападают на любую группу существ, которых они превосходят числом, остерегаясь лишь Каменных Плащей.

13c. Заплесневелая Пещера

Вода капает с потолка на пол, покрытый толстым слоем серой плесени. Плесень хоть и съедобна, но не питательна.

13d. Гниющая Туша Ксорна

Крысы и паразиты грызут лежащий в глубине пещеры гниющий труп ксорна. Семь дней назад ксорн столкнулся с големом в зоне 2 и был смертельно ранен. Отступив в эту пещеру, он здесь умер.

Сокровище. При расчленении туши ксорна найдётся непереваренное им *кольцо проникающего зрения (ring of x-ray vision)* и комковатый, полупереваренный топаз (50 зм).

13e. Старая Лагерная Стоянка

Кольцо из обожженных камней у северной стены в 10-футовой высотой пещере указывает, что здесь когда-то была давно заброшенная лагерная стоянка. На восточной стене кто-то ножом нацарапал на языке Дварфов предупреждение: "Безумный Маг наблюдает за нами. Рунный камень - это его глаз!"

13f. Голова Халастера

На полу пустой пещеры высотой в 10 футов лежит огромная каменная голова, напоминающая голову Халастера Черного Плаща. Каменная голова принадлежала Каменному Плащу, ставшего жертвой голема-каннибала в зоне 2.

13g. Шквалистая Пропасть

Из 300-футовой глубины пропасти дует со скоростью 60 миль в час завывающий ветер. Ветер - магический эффект, созданный Халастером, и его порывы достаточно сильны в непосредственной близости от пропасти для того, чтобы погасить факелы и другие открытые источники огня немагической природы.

В стенах пропасти много опор для рук при спуске\подъёме. Спустившиеся в пропасть персонажи, обнаружат на его иззубренном, неровным дне, осколки каменных големов (сброшенных в пропасть спятившим големом из зоны 2), куски четырёх мертвых горгулий и кости дварфа (подскользнувшегося и упавшего в пропасть более столетия назад шахтёра). Его кирка лежит рядом с костями.

14. РУННЫЙ КАМЕНЬ

В окончании гигантского сталагмита в центре зоны 13a прорезано большое отверстие. Внутри него находится круглый ромбовидный диаметром в 10 футов полупрозрачный белый кристалл, называемый Рунным камнем. Кристалл излучает яркий бело-голубой свет в радиусе 120 футов и тусклый свет еще на 120 футов. Внутри него витает светящаяся красным руна Халастера.

Рунный камень - объект Большого размера с КД 10; 90 очками прочности; иммунитетом к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического и неадамантинового оружия; и иммунитетом к яду и психическому урону. При условии, что у него есть по крайней мере 1 очко прочности, кристалл может магическим образом восстановить сам себя, каждый час восстанавливая по 10 (3к6) очков прочности.

Действием, Халастер может установить магическую связь с Рунным камнем из любой точки Подгорья, если кристалл не был уничтожен. Эта связь позволяет ему видеть, говорить и произносить заклинания через Рунный камень, как если бы он стоял в занимаемом им пространстве. Источником для заклинаний, накладываемых им через Рунный камень, является заключенная в нем руна. Халастер может оборвать связь в любое время (для этого не требуется никаких действий).

В тот момент когда Халастер устанавливает связь с Рунным камнем, его свет меняется с бело-голубого на красно-оранжевый, а руна Халастера из ярко-красной в флуоресцентно-фиолетовый. Яркость и протяженность радиуса освещения при этом не изменяется.

Фрагменты Рунного Камня

Поверхность Рунного камня шероховата и покрыта трещинами. Каждые 12 часов от Рунного камня отрывается осколок размером с камешек и падает на пол пещеры, однако несмотря на это на Рунном камне нет никаких признаков того, что он уменьшается сбрасывая свои фрагменты. Отколовшийся фрагмент обладает магией, но больше не светится и отлетает на расстояние 1к4 x 10 футов от основания сталагмита.

Животное-спутник Эззата, псевдодракон Ипсес, собирает вокруг сталагмита фрагменты Рунного камня во время своих вылазок на охоту, но некоторые из них иногда ускользают от его внимания. Исследующий пол пещеры вокруг шпиля персонаж с помощью заклинания *обнаружить магию [detect magic]*, находит 1к4 таких фрагментов. Без помощи магии персонаж сможет найти один фрагмент за 1 час поиска и с успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Восприятие).

Халастер открыл процесс имплантации фрагментов Рунного камня в конструктов, дающий возможность наделить их разумом и индивидуальностью. На ваше усмотрение фрагменты могут иметь и другие магические свойства. Доставка фрагмента Рунного камня Джалестеру Седогриву в Глубоководье завершает связанное с ним задание (см. "Найти Фрагмент Рунного Камня").

Поимка Ипсеса

Персонажи, достаточно долго прячущие возле сталагмитовой башни, смогут увидеть, как Эззат открывает ведущую в неё дверь, выпуская наружу своего псевдодракона, Ипсеса (см. зона 17). Лич стоит в открытом дверном проеме, а Ипсес отправляется охотится на мелких насекомых и грызунов, попутно собирая обнаруженные им в пещере любые фрагменты Рунного камня. Как только псевдодракон поест и уладит свои дела, он вернется в башню. Скрывшись внутри, Эззат и Ипсес запирают двери за собой.

Ипсес давно уже позабыл вкус хорошей еды и просто не в состоянии сдержать себя при виде фруктов, конфет, сыра или какого-нибудь другого деликатеса. Если псевдодракон пропадает в пещере, Эззат запирает башню и отправляется на его поиски. Захватившие Ипсеса персонажи, удерживая псевдодракона в заложниках, могут выжать определенную вами информацию из Эззата. (Смотрите "Отыгрыш Эззата", для дополнительной информации.)

В обмен на возвращение невредимого псевдодракона лич также предлагает обменять зелья в зоне 20. Если персонажи потребуют большего, Эззат швыряет им свой посох, называемый им *посохом мороза (staff of frost).* Когда сделка по обмену будет завершена и псевдодракон будет в безопасности, разумный посох (см. зона 16) раскроет свою истинную природу и нападет на похитителей Ипсеса.

СТАЛАГМИТОВАЯ БАШНЯ

В центре главной пещеры высится огромный 120-футовой сталагмит с выдолбленными в нижних двух третях от его общей высоты помещениями. Толщина высеченных в камне внутренних стен комнат 2 фута, наружных 3 фута, полов 3 фута. Все потолки в башне высотой в 20 футов. Внешняя поверхность сталагмита имеет многочисленные опоры для рук и уступы, и по ней можно взобраться с помощью успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика).

Сталагмитовая башня иммунна к любому урону, а также к изменяющей форму магии (например, заклинание *изменение формы камня [stone shape]*) или создающей в ней проходы (например, заклинанием *создание прохода [passwall spell]* или при помощи *переносной дыры (portable hole)*). Существо может используя магию покинуть башню, но башня препятствует любому существу войти в нее подобным образом. Таким образом попасть внутрь башни при помощи заклинаний *переносящая дверь [dimension door]* или *телепортация [teleport]* невозможно, а также невозможно призвать в неё при помощи магии существа всем, кроме Эззата.

Ни один конструкт не может приблизиться ближе чем на 10 футов к сталагмиту, упираясь в нерушимую силовую стену, окружающую весь сталагмит и проходящей также под полом пещеры.

15. ВХОДНАЯ ДВЕРЬ И ПРИХОЖАЯ

Вход в башню расположен с восточной стороны сталагмита и это единственный вход в логово Эззата.

Входная Дверь

Барельеф. На внешней стороне двери - скульптурный барельеф черепа гуманоида с вставленными в глазницы черными сапфирами.

Неприветственный текст. В рамке над дверью на Общем высечены слова: "УБИРАЙСЯ!".

Тревога. Заклинание *сигнал тревоги [alarm]* беззвучно предупреждает Эззата, если какое-либо существо кроме него, открывает дверь.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг каждого сапфира мощную ауру магии школы ограждения. При внимательном рассмотрении обнаружатся выгравированные на сапфирах изображения крошечного черного паука. В эти драгоценные камни пойманы в ловушку два дроу-**вампира** и они магическим образом освобождаются из неё, когда существо, отличное от Эззата, впервые открывает дверь или вытаскивает сапфиры из черепа. Каждый вампир появляется в туманном облике и проводит свой первый ход в бою возвращаясь к своему истинному облику. Вампиров зовут Сабатин Ксилззрин и Тебран Маданнит. Их дома давным-давно прекратили своё существование. Последние пятьдесят лет жаждая свежей крови они провели в плену у Эззата.

Сабатин и Тебран не могут войти в сталагмит без разрешения Эззата, поскольку башня является только его резиденцией. Находясь далеко от своих мест захоронения, им некуда уйти, если они будут уничтожены находясь в своем физическом облике. Поэтому когда очки здоровья дроу-вампира снижаются до 72 и менее, он пытается сбежать с поле боя, предпочитая не рисковать быть уничтоженным. Хотя у них общие враги и схожие потребности, вампиры являются союзниками только из сложившихся обстоятельств, и их не волнует судьба друг друга.

Сокровище. Черные сапфиры (по 500 зм каждый) можно выковырять из двери с помощью кинжала или подобных инструментов.

Прихожая

В северном углу пустующей комнаты установлена деревянная стойка-вешалка для верхней одежды.

16. ОЖИВШИЙ ПОСОХ

Освещение. Комнату наполняет свет восковых свечей стоящих в каменных подсвечниках.

Убранство. В центре комнаты деревянный стул напротив небольшого деревянного стола, на котором стоит игровая доска с расписными фигурками.

Посох. Рядом со столом парит выточенный из льда пятифутовый в длину посох.

Эззат оживил *посох мороза (staff of frost)* и наделил его разумом. Из-за внесенных в него изменений посох теперь является существом и больше не может использоваться в качестве магического предмета.

Оживший посох - конструкт Среднего размера с КД 17, 40 очками здоровья, устойчивостью к урону холодом, иммунитетом к урону от яда, скоростью полета 30 футов и способностью к зависанию. У него слепое зрение на расстоянии 60 футов и он слеп за пределами этого радиуса. Мировоззрение посоха - нейтрально-злое. Он говорит и понимает Общий язык. Имеет следующие значения характеристик: Сила 12, Ловкость 12, Телосложение 10, Интеллект 18, Мудрость 14, Харизма 10. При уменьшении очков здоровья до 0 посох разрушается.

Посох дружелюбен к Эззату и Ипсесу (псевдодракону лича) и враждебен ко всем другим существам. Он не заботится о своем собственном благополучии и безжалостно сражается до самого конца. Эззат отзывает посох из боя, если становится вероятным его уничтожение, или если у лича появляется причина провести переговоры с незваными гостями.

Действием, посох может сделать рукопашную атаку оружием против существа в пределах 5 футов от него: +5 к попаданию; 7 (2к6) дробящего урона плюс 1 ед. урона холодом при попадании.

В посохе 10 зарядов. Действием, он может потратить 1 или более своих зарядов, чтобы произнести одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 12): *конус холода [cone of cold]* (5 зарядов), *туманное облако [fog cloud]* (1 заряд), *град [ice storm]* (4 заряда) и *ледяная стена [wall of ice]* (4 заряда). Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 израсходованных заряда на рассвете. Если посох истратит свой последний заряд, бросьте к20. При выпадении 1 посох превращается в воду и разрушается.

Существо может попытаться схватить летающий посох с успешной проверкой захвата против посоха, и захват посоха при этом не уменьшает скорость существа. Любое успешно схватившее посох существо, должно преуспеть в спасброске Сл 12 Харизмы или станет очарованным посохом до тех пор, пока посох не освободится из его рук. Пока существо очаровано, посох может отдавать ему команды, и существо изо всех сил будет пытаться их выполнить. Каждый раз при получении урона существо может повторить спасбросок, прекращая эффект очарования в случае успеха. Успешно устоявшее против контроля посоха существо, не может быть очаровано им в течение 24 часов.

Держащее посох и не очарованное им существо, может действием попытаться сломать посох об колено или твердую поверхность с успешной проверкой Сл 17 Силы (Атлетика). Сломанный таким образом посох разрушается.

Сокровище. Стоящая на столе игровая доска с фигурками предназначена для созданной эльфами игры Корониир, более известная как Корона. Это подобная шахматам стратегическая игра, позволяющая двум игрокам рызыграть одну из битв во время Войн Короны между двумя эльфийскими правителями. Набор включает в себя лакированную дубовую игровую доску и раскрашенные деревянные фигурки, набор весит 5 фунтов и стоит неповрежденный 250 зм. Игровая доска служит одновременно футляром для переноски фигурок.

Расположение фигурок на доске говорит о том, что игра не закончена. Посох ждет возвращения Эззата для окончания игры, в которой лич находится в четырех шагах от победы. Свои фигуры посох передвигает сам.

ОТЫГРЫШ ЭЗЗАТА

Когда-то Эззат был магом, у которого была возможность стать учеником Халастера. Священник-человек доброго мировоззрения отговорил его встать на этот злой путь. После того, как его друг-жрец умер от старости, Эззат решил стать личом, чтобы избежать подобной участи, и постепенно стал одержим идеей найти способ не только уничтожить Халастера, но и получить контроль над всем Подгорьем.

Эззат - лич, знающий языки Дварфов, Драконов, Эльфов, Общий, Подземный и Сильван. Когда он хорошо подготовится, то планирует уничтожить Халастера, а до тех пор предпочитает, чтобы его не беспокоили. Если персонажи попросят помощи в уничтожении Халастера, лич поделится с ними своими знаниями о Безумном Маге, но откажется помочь им каким-либо другим способом. Предполагается, что Эззат знает всю информацию о Халастере, приведенную в приложении А, включая действия логова Безумного Мага и его местные эффекты, кроме статистических данных.

Если персонажи намерены уничтожить Эззата, лич обвиняет их в том, что они являются невольными инструментами Безумного Мага. Он использует всю имеющуюся в его распоряжении магию, чтобы избавиться от них. Смотрите зоны 16 и 17 для получения дополнительной информации.

17. КАБИНЕТ ЛИЧА

Лич Эззат проводит большую часть своего времени в этой пыльной, затянутой паутиной комнате, изучая книги, в которых авторы утверждают, что прольют свет на то, каким образом Халастер овладел Подгорьем. Нейтрально-злой **псевдодракон** Ипсес, животное-спутник лича, держится рядом со своим хозяином.

Освещение. Свет от десятков восковых свечей, установленных в подсвечниках или прикрепленных к черепам, окаменевшим крысам и другим разным предметам освещает кабинет лича.

Книги. Комната загромождена стопками книг, большинство из них покрыто пылью (см. "Книги" ниже).

Стол и кресло. Между книгами от двери к старому столу и креслу у восточной стены вьется узкая дорожка.

Лестница. Винтовая лестница ведет в зону 18.

Когда персонажи застанут здесь лича, просмотрите раздел "Отыгрыш Эззата" для получения рекомендаций по определению его действий. Персонажи не получат никакого опыта победив Эззата, если они при этом не уничтожат филактерию лича (расположенную в зоне 23).

У Эззата подготовлено заклинание *узилище [forcecage]* вместо *ухода в иной мир [plane shift]*, и он носит *амулет защиты от обнаружения и поиска (amulet of proof against detection and location)*, скрывающий его от магии школы прорицания и ока наблюдения Халастера.

Псевдодракон Эззата эгоистичен и не собирается делиться своим хозяином с незнакомцами. Лич выпускает псевдодракона из башни один раз в день, чтобы он смог поохотиться и поискать на полу пещеры фрагменты Рунного камня (см. "Поимка Ипсиса").

Эззат доволен своим псевдодраконом, но не нуждается в бою его помощи. Если вспыхивает драка, Ипсес устраивается на притолоке у ближайшей двери и старается держаться подальше от опасностей. У него мало причин бояться уничтожения своего хозяина, пока филактерия Эззата остается в безопасности в зоне 23. Ипсес не станет по своей воле предавать Эззата, раскрывая местонахождение его филактерии.

Сокровище. Помимо *амулета защиты от обнаружения и поиска (amulet of proof against detection and location)* у Эззата всегда с собой эбонитовая волшебная палочка (25 зм), которую он использует в качестве фокуса для своих заклинаний.

Книги

Эззат собрал большую коллекцию книг, написанных самопровозглашенными экспертами по Подгорью. Большинство томов заполнены сомнительной ценности и точности информацией. Лич потратил годы, отделяя правду от вымысла, пытаясь узнать, как Халастер управляет подземельем и почему изменяется Подгорье следуя прихотям своего хозяина.

Дневник Эззата. Рядом с пером и чернильницей на столе лежит раскрытая книга. Это дневник Эззата, квинтэссенция его знаний, почерпнутых из других книг. Любой прочитавший дневник персонаж, узнает историю Подгорья (см. "История Подземелья"), а также то, как подземелье влияет на магию (см." Изменения Магии"). Систематизация всех этих знаний Эззатом и позволило ему создать вокруг своей башни столь мощную магическую защиту.

В последних записях Эззат допускает, что Джессира Кестелхарп, одна из первых семи учеников Халастера, является ключом к захвату контроля над Подгорьем (см. "Джессира Кестелхарп"). Лич описывает, как Джессира была заключена в тюрьму своим учителем и смогла сбежать во время Магической Чумы. После чего она при помощи заклинания *исполнение желаний [wish]*, проникла в камни Подгорья и спряталась от Халастера.

Эззат считает, что Джессира может влиять на Подгорье так, как не может даже Халастер, и лич ищет способы связаться с ней. В последней записи в дневнике он пишет о желании использовать заклинание *исполнение желаний [wish]* (он его пока не знает), для заключения союза с Джессирой, победить Халастера и навсегда положить конец правлению Безумного Мага в Подгорье. (Лич не догадывается, что Джессира находится вне досягаемости любой магии.)

18. ГНОМЫ НА ЛЕСТНИЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ

В алькове на вершине ведущей сюда винтовой лестницы, установлена каменная статуя высотой 6 футов, изображающая трех улыбающихся гномов, опасно балансирующих друг у друга на плечах.

19. ЗЕРКАЛО НАБЛЮДЕНИЯ ЭЗЗАТА

На южной стене в 6 дюймах над полом в каменной раме висит прямоугольное зеркало шириной в 3 фута и высотой 9 футов. В верхней части рамы вырезан зрачок глаза похожий на человеческий.

Эззат использовал зеркало в качестве фокусировки для своего заклинания *наблюдение [scrying]*. Всякий раз, когда зеркало используется для подсматривания за Халастером, кажется что заклинание успешно сработало, но на самом деле оно показывает лишь ложное изображение Халастера, подметающего метлой пол в подземелье. Изображение останавливается каждые несколько минут, чтобы помахать смотрящему, немного потанцевать или даже побренчать на метле, как на гитаре. Эззат понимает, что всё это - один из магических трюков Халастера, и он не утруждает себя попытками подглядывать отсюда за Безумным Магом.

20. ЛАБОРАТОРИЯ

Стол. В центре комнаты стоит заваленный изношенными алхимическими приспособлениями и грязными бутылками с реагентами каменный стол. Среди царящего на столе беспорядка находится небольшая глиняная чаша с кристаллическими камешками (см. "Фрагменты Рунного камня").

Шкаф. В северо-западном углу установлен узкий шкаф со стеклянными дверцами.

Лестница. Каменная лестница без перил примыкает к внешней стене помещения и поднимается в зону 21.

В чаше лежат, собранные псевдодраконом Ипсесом (см. зона 14), шесть кристаллических камешков, каждый представляет собой фрагмент Рунного камня. Доставка одного из фрагментов Джалестеру Седогриву в Глубоководье завершает связанное с ними задание (см. "Найти Фрагмент Рунного Камня").

Сокровище. На верхней полке шкафа стоят два *зелья сопротивления* (*potions of resistance*, силовое поле и электричество). На других полках залежи компонентов для заклинаний, включая два раздвоенных мифриловых прута (по 250 зм каждый) являющиеся материальными компонентами заклинания *уход в иной мир [plane shift]* и настроенные соответственно на Астральный План и Царство Теней. Они малопригодны в Подгорье, учитывая ограничения данной магии в подземелье.

21. ПОДСВЕТКА ЛЕСТНИЧНОЙ ПЛОЩАДКИ

В потолок пустого помещения встроен маленький кристалл, мерцающий словно пламя свечи. Если кристалл вытащить, то он темнеет.

22. КАБИНЕТЫ МАГИИ

В зоне 22a Эззат призывает и общается с планарными существами, а в зоне 22b хранит свою книгу заклинаний.

22a. Магический Круг

Круг. На полу круг со вписанными в него рунами.

Символ на двери. Ведущая в зону 22b дверь украшена большим символом. (Символ - личный знак Эззата и больше в башне нигде не встречается являясь обычной декорацией.)

Исследующий круг персонаж с успешной проверкой Сл 13 Интеллекта (Магия) определит, что его действие подобно эффекту заклинания *магический круг [magic circle]* с отличием, что влияет и на небожителей и на элементалей и на фей и на исчадий одновременно. Круг в отличии от заклинания постоянен, но порча любой исписанной рунами части лишает его магических свойств.

22b. Книга Заклинаний Эззата

Статуя. В неглубоком алькове шестифутовая покрашенная статуя Эззата, представляющая его образ при жизни. К груди статуя прижимает том в кожаном переплете (книга заклинаний Эззата).

Секретная дверь. В потолке скрыт потайной люк, ведущий в зону 23 (см. ниже "Каменный люк").

Пока книга заклинаний находится в руках статуи, она проецирует эффект антипатии, подобный создаваемому заклинанием *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]* (Сл спасброска 20). Эффект действует на всех существ, кроме Эззата, и прекращается когда книгу заклинаний достают из рук статуи.

Никакие заклинания или магические эффекты не могут переместить или нанести статуе повреждения. Она является объектом Среднего размера с КД 17, 33 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. При уничтожении статуя превращается в пыль и в занимаемом ей пространстве тут же сдетонирует заклинание *замедленный огненный шар [delayed blast fireball]* (Сл спасброска DC 20).

Каменный люк. Потайная дверь в потолке представляет собой герметичную круглую каменную заглушку диаметром в 8 футов. Внимательно изучающий потолок персонаж, может заметить идущий по кругу стыковой шов с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие).

Заглушка со скошенными краями (чтобы не упала вниз) весит 1000 фунтов. Её можно приподнять вверх с помощью заклинания *телекинез [telekinesis]* или подобной магии, или полностью уничтожить заклинанием *распад [disintegrate]*. Персонажи с общим показателем Силы 34 и выше, могут вытолкнуть пробку из отверстия, если у них будет возможность при этом стоять на чём-то твёрдом.

Сокровище. Книга заклинаний Эззата весит 13 фунтов и содержит все подготовленные личом заклинания, плюс следующие: *сигнал тревоги [alarm], волшебный замок [arcane lock], огненные ладони [burning hands], очарование личности [charm person], ясновидение [clairvoyance], понимание языков [comprehend languages], конус холода [cone of cold], замедленный огненный шар [delayed blast fireball], черные щупальца Эварда [Evard's black tentacles], ужас [fear], слабоумие [feeblemind], окаменение [flesh to stone], обет [geas], удержание личности [hold person], град [ice storm], заточение [imprisonment], открывание [knock], левитация [levitate], волшебные уста [magic mouth], лабиринт [maze], метеоритный дождь [meteor swarm], фальшивый двойник [mislead], уход в иной мир [plane shift], радужная стена [prismatic wall], снятие проклятья [remove curse], телекинез [telekinesis], истинное превращение [true polymorph], невидимый слуга [unseen servant], силовая стена [wall of force]* и *паутина [web]*.

23. ФИЛАКТЕРИЯ ЭЗЗАТА

Пещера лича. Комната высечена в виде естественной пещеры с куполообразным потолком высотой в 20 футов. Сотни встроенных в стены кристаллов размером с гальку (фрагменты Рунного камня) мерцают от попадающего на них света словно крошечные звезды.

Демон. По комнате ползает на своём хвосту демон **марилит**.

Филактерия. В центре, на полу лежит маленькая затейливо украшенная металлическая коробочка (филактерия Эззата).

Марилит недавно была призвана Эззатом для охраны своей филактерии. Наложенное на неё личом заклинание *обет [geas]*, заставляет демона защищать филактерию от кражи или разрушения. Марилит вымещает свое разочарование от того, что застряла здесь, нападая на незваных гостей. Если персонаж хватает филактерию и убегает, марилит пытается преследовать его, чтобы избежать получения психического урона от наложенного Эззатом на неё заклинания. Вес каменной заглушки пола слишком велик и марилит не может ее поднять.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет исходящую от стен ауру магии школы преобразования, в которые встроено более шестисот фрагментов Рунного камня. Каждый фрагмент увеличивает продолжительность действующего на марилит заклинания *обет [geas]* на 30 дней. Фрагменты Рунного камня исчезнут когда закончится время действия заклинания, так как их магия будет израсходована. Их нельзя извлечь из стен, так как та же самая магия, что защищает сталагмитовую башню от нанесения урона, препятствует их удалению.

Филактерия

Филактерия Эззата представляет собой коробку длиной в 6 дюймов, шириной 3 дюйма, высотой 4 дюйма и весит 2 фунта. Она сделана из адамантина со вставками из золота, внутри начертаны крошечные серебряные руны. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг неё мощную ауру магии школы некромантии. Любой осматривающий коробку персонаж с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Магия) поймёт, что это филактерия лича. (Для получения дополнительной информации о филактериях личей см. раздел "Лич" в *Бестиарии*.)

Для того чтобы уничтожить филактерию Эззата нужно поразить её одновременно восемью заклинаниями *распад [disintegrate]*. Наложенное на коробку заклинание *знание легенд [legend lore]*, даст следующую информацию: "Найдите восемь магов управляющихся с мощью распада и объедините их одной целью. Их совместные усилия смогут уничтожить филактерию." Другие заклинания предсказания дадут такой же аналогичный совет.

ПОСЛЕДСТВИЯ

В том случае, если персонажи уничтожат Эззата и отдадут его филактерию одному из джинов на 19-м уровне (или сами вынесут ее из подземелья), лича фактически вышвырнут из Подгорья. Такой исход обрадует Халастера и он разрешит своему многообещающему ученику занять сталагмитовую башню. Подходящий кандидат на эту роль - дроу Дриввин Фрет, архимаг, с 12-го уровня Подгорья. Если Дриввина больше нет, Халастер приглашает поселиться в башне какого-нибудь другого злого мировоззрением архимага.

Халастер один раз в день через магическое око наблюдения (см. "Логово Халастера"), проверяет Хангхарасска, свою ценную гигантскую улитку. Когда он обнаружит, что улитка была убита или похищена, Безумный Маг, используя Рунный камень, разразится проклятиями эхом разносящимися по пещерам.

Если персонажи уничтожат Рунный камень, Халастер прибудет на уровень чтобы уничтожить всех горгулий и Каменных Плащей за то, что они его подвели. После чего он начнет заманивать в Пещеры Рунных Камней и связывать их с уровнем демонов - для начала налфешни, глабрезу, хезроу и вроков. В конечном счёте со временем, он сможет поймать здесь в ловушку даже одного из повелителей демонов.

Природные богатства этого уровня Подгорья, более известного как ШАХТЫ ГЛУБИН, первоначально принадлежали дварфам, вытесненными впоследствии дуэргарами. С тех пор рудники находились под контролем серых дварфов, выбравших сначала весь мифрил, а затем переключившись на добычу железа для своих кузниц. В настоящий момент дуэргаров потеснили создания прихотей Халастера и павший планетар.

Уровень рассчитан на четырех персонажей 16-го уровня. Преодолевшие трудности уровня персонажи, должны получить достаточное количество опыта для достижения 17-го уровня.

Поскольку дуэргары заметно выделяются в расстановке сил на уровне, по возможности ознакомьтесь с их описанием в *Бестиарии*.

ЧТО ТУТ?

Сюда, в Шахты Глубин, Халастер отправлял результаты своих неудачных экспериментов с монстрами. Некоторое время назад планетар Фазриан перебил большую часть ужасных созданий Халастера, но стал жертвой своей собственной кровожадности. Падший ангел объявил уровень своими владениями и судит на своё усмотрение всех незваных гостей уровня. Тех, кого он посчитает виновными, убивают и скармливают троице отиджей - обитателей Шахт, которых пощадил планетар.

"Двор" планетара полон злобных неискренних льстецов, в том числе отправленных Халастером юголотов в качестве советников Фазриана и потакающего коварному деспоту дуэргара Валтагара Стальной Тени.

ПЛАНЕТАР ФАЗРИАН

Фазриан - служивший ранее Торму, божеству мужества и самопожертвования, планетар. Он был призван в Подгорье несколько месяцев назад жрицой-авантюристкой. Испытывая отвращение от увиденных здесь гнусных созданий, Фазриан решил очистить Шахты Глубин от наводнивших уровень извращений, но питающая ужасные порождения Халастера магия исказила божественную мощь планетара. Чем больше он их уничтожал, тем больше устроенная им резня доставляла Фазриану удовольствие. Окончательным падением Фазриана стало убийство призвавшей его жрицы и её спутников. Теперь планетар выносит свои приговоры всем, кому не посчастливилось оказаться перед ним. Те, кто не готов пожертвовать собой ради более высоких целей (например, жадные искатели сокровищ, которых тянет в подземелье только с целью самообогащения), объявляются им виновными и предаются казни.

Внутри планетара ещё пылает крохотная частичка добра и если персонажи смогут заставить Фазриана осознать, что он стал тем, кого стремился уничтожить, планетар покончит с собой и своим самопожертвованием заслужит прощение Торма.

Местные Эффекты

Уровень был искажен присутствием на нём Фазриана, и это создало следующие магические эффекты, заканчивающиеся после смерти планетара:

- Слабый ветерок разносит повсюду аромат роз и серы. Пытающиеся обнаружить источник ветерка персонажи, приходят в зону 23b к Фазриану, по всему пути с потолка и стен помещений струится и капает, то останавливаясь, то снова продолжая течь без видимых на то причин теплая кровь. (Кровавые потоки могут привлечь пьющих кровь хищников, таких как кровопийцы или порождения вампиров.)
- Когда в подземелье вспыхивает бой, под сводами раздаётся эхо стенания нечестивых, заканчивающиеся после окончания боевых действий.

ЮГОЛОТЫ

Недавно Халастер отправил Фазриану отряд юголотов из пары арканалотов Аксимуса и Экзекаруса, никалота Раксуса и ультролота Ксиндулуса. Почему Фазриан пощадил юголотов и не уничтожил как остальных, неясно, но можно предположить, что планетар не захотел казаться совершенно неблагодарным. Юголоты прониклись злым очарованием Фазриана, поверив, что падший ангел обречен на славу. В Фазриане они видят потенциал для больших вознаграждений - по крайней мере, компенсации сверх той скромной суммы, обещанной им Безумным Магом.

Юголоты ставят свое собственное благополучие превыше всего остального. Если перед ними появятся более заманчивые перспективы, они без колебаний откажутся от Фазриана в пользу любого заинтересовавшего их выгодного предложения.

ДУЭРГАРЫ КАЛАССАБРАКИ

Принц дуэргаров Валтагар Стальная Тень отправился в Подгорье для того, чтобы разграбив шахты подземелья использовать накопленные ценности для выкупа обратного пути ко двору своего старшего брата, Короля Хоргара Стальной Тени V, Короля Глубин Грэклстью (см. приключение *Из Бездны* для получения дополнительной информации о подземном городе дуэргаров). Проблемы Валтагара начались много лет назад, когда возглавляемая им поисковая экспедиция отправилась в область Подземья, патрулируемая дроу домами Мензоберранзана. Валтагар был схвачен разведчиками дроу, и Хоргару пришлось заплатить воистину королевский выкуп монетами и рабами за его свободу. Желая отомстить, Валтагар и его последователи начали нападать на сторожевые посты дроу, надеясь разжечь войну между Грэклстью и Мензоберранзаном и после того как послы дроу предъявили Хоргару доказательства заговора Валтагара, Хоргар изгнал из Грэклстью Валтагара и его сообщников, отныне ставших *калассабраками* - изгоями, которым больше не рады при королевском дворе.

После длительного владения Шахтами Глубин, Валтагару и его последователям-дуэргарам пришлось отступить в Подземье из-за появления на уровне планетара и последующего за этим его кровавого крестового похода. Вернувшись обратно через несколько недель, они обнаружили что шахты сильно изменились и стали еще более смертоносными. Фазриан открыл охоту на последователей Валтагара, что вынудило принца предстать перед планетаром в одиночку, с пустыми руками и бросить вызов падшему ангелу. Фазриан оценил жест самопожертвования Валтагара и счел достойным оставить его в живых. Теперь Валтагар занимает при "дворе" планетара должность Лорда Рудников, одного из советников падшего ангела. Несмотря на то, что теперь все дуэргары уровня считаются "вассалами" Фазриана, они остаются верными своему принцу и беспрекословно выполняют приказы Валтагара.

Валтагар намерен свергнуть Фазриана, откупиться от юголотов и забрать в свои руки контроль над уровнем. Поэтому для достижения своей цели он живо согласится на союз с авантюристами, также заинтересованных в низвержении планетара.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Халастер продолжает использовать патрулируемые дуэргарами Шахты Глубин в качестве свалки для ставших ему ненужных монстров.

Бехолдеры-Зомби

По уровню бродят четверо **бехолдеров-зомби** отправленных сюда Халастером. Безумный Маг не восполнит их количество после уничтожения.

Патруль Дуэргаров

Персонажи сталкиваются с патрулём из шести **дуэргаров** (трое мужчин и три женщины), с их тяжелых доспехов капает кровь (см. "Местные Эффекты" выше). У дуэргаров приказ доставлять всех встреченных ими авантюристов к Валтагару Стальной Тени целыми и невредимыми. В случае начала боя, они используют своё Увеличение для самообороны. Когда сражение развивается для них по плохому сценарию, дуэргары используют Невидимость, отступают в зону 15 и докладывают о произошедшем Валтагару.

Реморхаз

Выпущенный здесь Халастером **реморхаз (remorhaz)**, подкрадывается и нападает на персонажей. Есть 50% вероятность того, что проходящий мимо патруль дуэргаров (см. выше) услышит шум и прибудет на место происшествия в конце третьего раунда боя. Если реморхаз все еще здесь, то дуэргары помогут его победить. Впоследствии дуэргары проворчат, что реморхаз - это одно из самых свежих чудовищ, выпущенное Безумным Магом в Шахты. В остальном они ведут себя как и любой другой патруль.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 21. Стены, полы и потолки сочатся кровавыми ручейками (см. "Местные Эффекты" выше), воздух теплый и сухой.

1. ВХОД

Туннель с 20-го уровня приводит в не имеющую каких-либо особенностей 20-футовую высотой пещеру с четырьмя далее ведущими туннелями, в двух из которых проложены железные рельсовые пути. В тупике идущей на север ветки на рельсах стоит пустая вагонетка.

Шахтные Вагонетки и Рельсовые Пути

По Шахтам Глубин повсюду проложены железные рельсовые пути, по которым ездят вагонетки. Рельсовый путь имеет наклон, поэтому вагонетки стопорятся с помощью деревянных колодок-башмаков сделанных из двух обрубков зархвуда, прикрепленных друг к другу длинной веревкой. Если башмаки выдернуть, вагонетка начинает катиться по склону с начальной скоростью в 10 футов, увеличиваясь на 10 футов каждый раунд до тех пор, пока не достигнет конца данного рельсового пути или не разовьёт максимальную скорость в 60 футов. Также вагонетка остановится, если наткнётся на другую стоящую вагонетку или сделанный из железа защитный барьер в путевом тупике.

Каждая вагонетка весит пустая 300 фунтов и оснащена ручным тормозом. Существо внутри вагонетки или рядом с ней, может действием нажать на ручной тормоз, чтобы уменьшить скорость вагонетки до 30 футов и остановиться, если ее скорость упадёт при этом до 0.

Для того чтобы выпрыгнуть из катящейся вагонетки требуется успешный спасбросок Сл 10 Ловкости, а также любое существо в которое врезалась вагонетка, получает 10 (3к6) дробящего урона.

2. ПОЛНАЯ РУДЫ ВАГОНЕТКА

В 20-футовой высотой пещере проложены, проходящие сквозь неё, рельсовые пути. Шахтная вагонетка, загруженная железной рудой, стоит на удерживающих ее колодках. Если колодки выдернуть, вагонетка укатится вниз по рельсам к зоне 1, наращивая скорость по ходу движения (см. "Шахтные Вагонетки и Рельсовые Пути").

3. ВЫРАБОТАННАЯ ШАХТА

Здесь когда-то был мифриловый рудник, но теперь тут не слышно звуков от шахтёрских кирок и молотков.

3a. Большая Полость

Через 20-футовую высотой пещеру проложены железные рельсы. По полу разбросаны оставленные кем-то шахтерские инструменты.

3b. Списанный Инвентарь

Пол 10-футовой высотой пещеры усыпан проржавевшим горным снаряжением, включая шахтёрские шлемы, кирки, лопаты и железные салазки для перетаскивания руды.

4. ТЕСНЫЕ ШАХТЫ

Изгнанные из Подземья разбушевавшимися демонами, в этих истощившихся мифриловых шахтах нашли себе убежище два фомора. Дуэргары следят за фоморами, пока не решив следует ли их уничтожить или поработить.

4a. Шпионы-Невидимки

Шлам. Пол 20-футовой высотой пещеры покрыт слоем пыльного шлама толщиной в 2 дюйма, в котором видны гигантские следы босых ног и отпечатки башмаков меньшего размера.

Дуэргары. В восточной части пещеры прячутся три **дуэргара** под эффектом невидимости.

Стараясь оставаться незамеченными, дуэргары наблюдают за фоморами. В том случае, если в области начнётся битва между персонажами и фоморами, дуэргары используя маневр отвлечение врага, скрываются и отходят в зону 15 для доклада Валтагару. Если при этом персонажи их заметят, дуэргары объясняют свои задачи и предлагают сопроводить авантюристов к Валтагару.

Успешно прошедшие проверку Сл 15 Мудрости (Выживание) персонажи, смогут идентифицировать следы босых ног как принадлежащие двум разным двуногим очень большим существам с искаженным телом. Следы пересекают пещеру достаточно часто, и это позволяет предположить, что оставившие их существа обитают где-то поблизости. Та же успешная проверка распознает отпечатки башмаков троих существ размерами с дварфа и позволит следопытам проследовать по ним прямиком к дуэргарам-невидимкам.

4b. Отвратительное Нечто

Два выброшенных сюда Халастером **фомора (fomorians)**, отдыхают в задней части 20-футовой высоты пещеры. Чудовищно уродливые великаны - новые обитатели Подгорья и считают, что шахты населены призраками дварфов. В действительности их ввели в заблуждение звуки шагов невидимых дуэргаров, разговаривающих друг с другом.

Фоморы утомились наполняя свои желудки слизывать кровь со скал и с охотой нападут на более мелких размерами существ, как только их заметят.

Сокровище. В конце пещеры фоморов лежат сделанные из кожи газовых спор два мешка. В одном мешке - 2100 мм, 1590 см, 480 зм и обломки деревянного кресла-качалки. В другом тринадцать оплывших кусков желтого кварца (по 50 зм каждый) и ржавый железный якорь-кошка для гребной лодки, весящий 30 фунтов.

4c. Тупиковая Петля

Шахтный туннель проложен в виде петли. Пол усеян скользкими камнями, которые фоморы облизывали в поисках пропитания.

4d. Тупик-Разветвление

Туннель заканчивается двумя тупиками, оба завалены грудами щебня. Тупик на западе соединялся с туннелем на юге, но проход был завален в результате недавнего, произошедшего примерно около месяца назад, обвала.

5. УСЫПАННАЯ ЩЕБНЕМ ПЕЩЕРА

Пыль и мусор. Из трещин в потолке с высоты 15 футов сыпется пыль, покрывая усыпанный пустой породой пол.

Шум. Из туннеля на юге (ведущий в зоны 16 и 18) доносится эхо от дробящих камни кирк и молотков.

6. ЗАСТАВА ДУЭРГАРОВ

В зонах с 6a по 6c потолки высотой в 10 футов. Кровавые полосы покрывают плиточные полы и стены помещений.

У дислоцированных здесь дуэргаров приказ сопровождать любых посетителей к Валтагару Стальной Тени в зону 15. Если в одной из комнат начинается бой, к нему присоединяются обитатели двух других комнат. Дуэргары в зонах 17a и 17b также услышат звуки боя и отправятся узнать что происходит, перемещаясь на 50 футов за раунд. Валтагар и другие обитатели соседних помещений также услышат происходящее, но останутся на своих местах.

6a. Северный Блокпост

В комнате несут стражу два **дуэргара**, женщины Кавалра и Ниша.

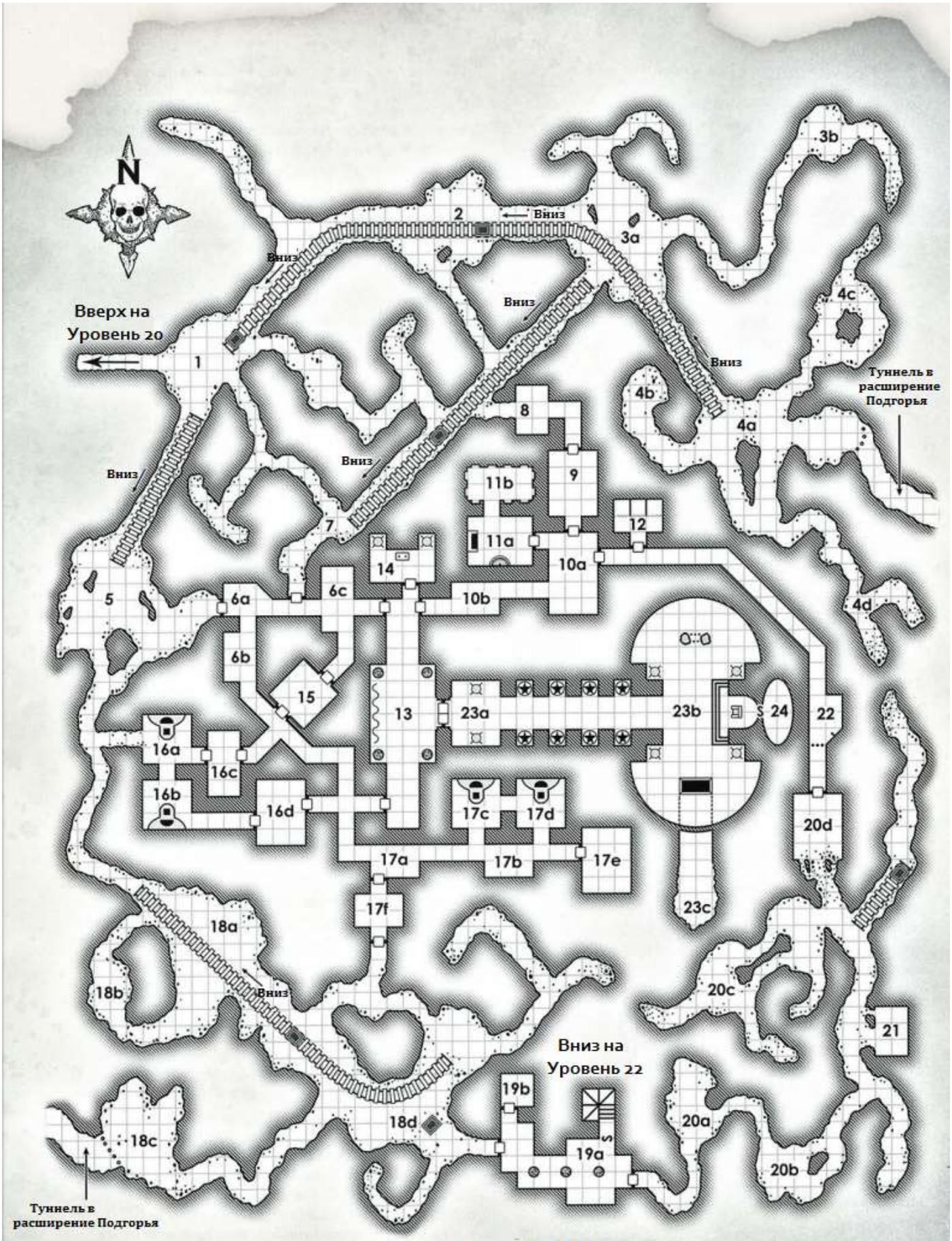
6b. Южный Блокпост

Здесь четыре стражника-**дуэргара**, двое мужчин Дулдор и Гримдор и две женщины Марна и Укзорра.

6c. Командный Пункт

В северной половине помещения стоят перетащенные дуэргарами из зоны 16d каменный письменный стол и стул с высокой спинкой. За столом восседает капитан гвардии Валтагара, Ройкарн Железноголовый, **дуэргар** с 40 очками здоровья. Он носит вытянутый вверх, ощетинившийся шипами шлем оснащенный железной маской в виде нахмуренного лица. С ним в комнате два его телохранителя, женщины **дуэргары** Брона и Убрикс.

Ройкарн жесток, вздорен и слепо предан Валтагару Стальной Тени. Ему больно смотреть на то, как Валтагару приходится подчиняться желаниям злого планетара. Большую часть своего бодрствования Ройкарн ворчит, что планетар не что иное, как безумный тиран и разглагольствует о том, что дуэргары рождены править, а не подчиняться. С каждой новой его тирадой Брона и Убрикс раздраженно закатывают глаза, но молчат.


N
Вверх на Уровень 20
Вниз
Вниз на Уровень 22
Туннель в расширение Подгорья
Туннель в расширение Подгорья
1
2
3a
3b
4a
4b
4c
4d
5
6a
6b
6c
7
8
9
10a
10b
11a
11b
12
13
14
15
16a
16b
16c
16d
17a
17b
17c
17d
17e
17f
18a
18b
18c
18d
19a
19b
20a
20b
20c
20d
21
22
23a
23b
23c
24
1 клетка = 10 футов

7. ГИБЕЛЬ ЖРИЦЫ

Туннель ведет на северо-восток, пересекая по пути многочисленные заваленные пустой породой проходы. По всей длине туннеля проложен рельсовый путь.

Когда персонажи оказываются здесь впервые, перед ними возникает безмолвная, призрачная сцена: священнослужительница, человек среднего возраста, свирепо размахивая своей *булавой кары (mace of smiting)* сражается с невидимым противником. На жрице кираса с полосками цвета крови, украшенная белой перчаткой (символ Торма). Внезапно, когда она снова замахивается булавой, её голова отделяется от плеч отсеченная невидимым лезвием. После чего видение исчезает.

8. ШАХТЕРСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На каменных полках вдоль стен 10-футового высотой помещения разложены ржавые шлемы, кирки, молотки и крючья.

9. БЫТОВКА ШАХТЁРОВ

Комната высотой в 10 футов возведена из скрепленных между собой каменных плит, испещренных кровавыми прожилками. На полу вдоль восточной и западной стены ровно в ряд уложены прямоугольные каменные пластины когда-то служившие постелями для дварфов-шахтеров, ими не пользовались уже несколько столетий.

Всё кругом укутано толстым слоем пыли.

10. ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Практически везде в этой области высота потолков равна 10 футам. Выложенные плиткой пол и стены измазаны кровавыми подтёками.

10a. Столовая

В комнате сводчатый потолок высотой в 15 футов. Любой произведенный здесь шум или отблески света заметят стражники в зоне 10b и быстро придут узнать, что здесь происходит. В помещении следующие особенности:

Стол и скамьи. В центре установлен 25-футовый в длину каменный обеденный стол, по его сторонам - две такие же длинные каменные скамьи.

Буфет. В каменном буфете у западной стены сложены разномастные железные тарелки и столовые приборы.

10b. Игорная

Вся мебель из комнатки была вынесена и здесь пусто, кроме стоящих на страже двух **дуэргаров** мужчин Малгорна и Зелка. У них приказ сопровождать любых посетителей в зону 15 к Валтагару Стальной Тени.

Малгорн собирает колоду карт для игры в Ставку Трёх Драконов. Ему осталось найти одну карту и он станет обладателем целой колодой карт, сделанных из тонкого прессованного золота. Недостающая карта ("Вор") стала его одержимой идеей и он постоянно сетует на её отсутствие. Малгорн разыскал разбросанные по всем Шахтам Глубин остальные карты колоды и хранит их в привязанном к поясу мешочке. Однако он не испытывает оптимизма в поисках последней карты и надоевшему слушать его жалобы Зелку доставляет удовольствие усиливать страдания Малгорна, постоянно спрашивая его, искал ли он в тех местах, про которые он знает точно, что Малгорн их уже тщательно проверил.

Сокровище. Каждая из шестидесяти девяти золотых карт в неполной колоде Малгорна стоит 10 зм, но стоимость полного набора из семидесяти карт возрастает до 2500 зм. Персонажи смогут найти недостающую карту в зоне 23c.

11. КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

Здесь готовится и хранится пища. Сочащаяся со стен и пола кровь, делает её мало аппетитной.

11a. Кухня

Камин. В комнате высотой в 15 футов тепло и пахнет дешевыми специями. У западной стены построен большой камин. Ровный слой горячих углей наполняет очаг дымом и оранжевым светом. Над углями подвешен железный котел закрываемый крышкой.

Повар-дуэргар. Старый сгорбленный дуэргар, одетый в пыльное серое рубище, помешивает в котле железной ложкой. У него нет доспехов и оружия.

Зона приготовления пищи. Короткие каменные столы в центре кухни используются для готовки. На крючках над ними висит посуда.

Мойка. Каменный кран с рукояткой встроен в стену на юге, как раз над полукруглой раковиной на двухфутовом высотой подпором.

Повар, Лорга, готовит пресное грибное рагу. Несмотря на то, что он практически ослеп из-за катаракты, он знает где и что находится на кухне и в расположенной по соседству кладовой. Услышав, что на кухню входит один или несколько персонажей, он восклицает на языке Дварфов: "Рагу будет готово, когда оно будет готово! Убирайся, или не получишь ничего!" Если они сейчас же не уйдут, то добавляет, "Хотя в моих глазах туман, но с ушами и носом всё в порядке. Не испытывай моё терпение!"

Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия вернёт Лоргу зрение, но он не поблагодарит того, кто избавит его от недуга. Оставаясь таким же мрачным и пессимистичным как и все дуэргары, он быстро найдёт на что еще можно пожаловаться.

Лорга не представляет никакой угрозы (0 опыта). Он просто уже хочет умереть на службе у Валтагара, которого он знал с тех пор, как принц был ещё ребенком. Лорга не питает надежды, что когда-нибудь снова услышит грохот кузнечных горнов Грэклстью, но его бесит, что Валтагар - принц дуэргаров, должен кланяться "безумному великану" Фазриану. Он предлагает авантюристам найти Валтагара и заключить с ним союз, прежде чем все они падут от великанского меча.

Если затушить горячие угли в камине или выкинуть их оттуда, по дымоходу можно будет легко взобраться вверх. Через 90 футов он приводит в сырую, покрытую сажей естественную пещеру площадью примерно в 50 квадратных футов. В пещере нет ничего интересного.

Поворот рукоятки крана открывает клапан, позволяющий свежей холодной воде из подземного ручья сливаться в мойку и смешиваться со скапливающейся в ней кровью (см. "Местные Эффекты"). Каменная пробка закрывает сливную трубу на дне раковины.

11b. Кладовая

На каменных полках по стенам комнаты высотой в 10 футов разложены пятьдесят серых мешков с съедобными грибами и сухим мхом.

12. ШАХТЕРСКИЙ ГОРШОК

Тонкие, осыпающиеся кирпичные стенки разделяют северную половину этой комнаты высотой в 10 футов на три кабинки со свисающими с потолка ржавыми сетчатами занавесями. В полу каждой прорезано круглое отверстие, ведущее в выгребную яму.

13. БОЛЬШОЙ ВЕСТИБЮЛЬ

Кровь. По стенам и декорациям этого некогда величественного зала струится кровь.

Колонны. Четыре каменные колонны подпирают сводчатый потолок высотой в 30 футов. Средняя часть каждой из колонн вырезана в виде хмурого дварфа с выпирающей мускулатурой, поддерживающего верхнюю треть колонны на своих широких плечах. В глазах дварфов сверкают синие сапфиры.

Двойная дверь. Двери в восточной стене достигают 18 футов в высоту, их поверхность украшает резьба в виде грандиозного водопада. Инкрустированная мифрилом резьба делает водопады похожими на расплавленный металл.

Занавес. На железном, привинченном к западной стене, пруте подвешен занавес из черной драконьей чешуи длиной в 40 футов и высотой 20 футов. (Чешуйки стали со временем хрупкими и не представляют ценности.)

Висящий рог. С потолка на железных цепях свисает 20-футовый в длину железный рог с выгравированными на нем рунами Дварфов.

Гигантских размеров рог весит 2 тонны. Он висит в 20 футах над полом на трех толстых железных цепях длиной по 5 футов. Рог выковали дварфы Мелаиркина и поместили его здесь для охраны сокровищ этого зала (см. "Сокровища" ниже). Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* или подобная магия покажет вокруг рога ауру магии школы вызова. Знающий язык Дварфов персонаж, может перевести руны на роге, не все из которых видны с пола. Видимые с пола руны гласят: "Если ты ослепишь нас." Чтобы прочитать послание рога целиком персонажу нужно или взлететь или взобраться над ним, тогда он увидит всё полностью: "Если ты ослепишь нас, не отомстим ли мы?"

Удаление одного или нескольких драгоценных камней из колонн заставляет рог магическим образом издать мрачный низкий звук. Когда это произойдёт, духи тринадцати воинов-дварфов появляются в незанятом пространстве по всему залу и нападают на всех других существ в этой области. Не имеющие мировоззрения духи используют статистику **чемпиона** (см. приложение А), за исключением того, что владеют секирами вместо двуручных мечей. Они понимают язык Дварфов, но не могут говорить, и не могут покинуть пределы зала. Духи исчезают через 1 час или когда их очки здоровья будут снижены до 0. После того как прозвучал рог, он не может сделать это снова, пока не пройдет 7 дней. Если по истечении этого времени в колоннах не останется драгоценных камней, рог станет немагическим и больше не сможет вызывать духов дварфов. Вынос рога из пределов зала также приводит к потере его магических свойств.

Сокровище. Восемь голубых звездчатых сапфиров (по 1000 зм каждый) вставлены в глаза высеченных в колоннах дварфов - по два драгоценных камня на колонну. Каждый драгоценный камень расположен на высоте 18 футов над полом и может быть извлечен с помощью кинжала или подобного инструмента.

14. ХРАМ ЛАДУГУЭРА

В знак доброй воли по отношению к своим новым союзникам-дуэргарам Фазриан приказал переделать это помещение для отдыха в святилище Ладугуэра, дуэргарского божества упорного труда и рабовладения. Храмом руководят два **арканалота** Аксимус и Экзекарус. Изверги используют заклинание *смена обличья [alter self]* для того, чтобы выглядеть как жрецы дуэргары. Валтагар и его дуэргары-сподвижники избегают святилища, находя присутствие в нём юголотов оскорбительным, а их мотивы подозрительными.

Потолок помещения плоский и находится на высоте 10 футов. Хотя кровь часто вытекает из зазоров между плитками стен (см. "Местные Эффекты"), Аксимус и Экзекарус регулярно используют заговор *фокусы [prestidigitation]* для чистки. Остальное содержимое храма следующее:

Мгла. В помещении витает легкая туманная дымка. (Туман не скрывает других особенностей храма.)

Жаровни. В альковах северной стены установлены две, сделанные из расплавленных железных доспехов и оружия, жаровни. Каждая освещается горящими углями, проливающими яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый еще на 10 футов.

Алтарь и щит. Между альковами под закрепленным на северной стене круглым железным щитом диаметром в 10 футов, расположен железный, украшенный серебром и имеющий форму гигантской наковальни, алтарь. На щит нанесен символ сломанной стрелы с зазубренным наконечником. Перед алтарем стоят два дуэргара (Аксимус и Экзекарус) в тускло-коричневых робах.

Подготавливаясь к своей роли, арканалоты узнали все, что смогли, о первопричинах образа действий Ладугуэра. К своему удивлению, Аксимус и Экзекарус сочли его правила достаточно убедительными. Вот некоторые из излюбленных изречений арканалотов:

- "Неважно сколько у тебя богатства и власти, этого никогда не бывает достаточно."
- "Борьба никогда не кончается. Возьми то, что ты заслужил, и уничтожь всех, кто встанет на твоем пути."
- "Не позволяй эмоциям собой управлять. Откажись от радости, любви, гордости, гнева и честолюбия, ибо они признаки слабости. Знай свою роль и выполняй ее в меру своих возможностей."

Догмы Ладугуэра стимулируют Аксимуса и Экзекаруса не меньше чем любого дуэргара, и юголоты пытаются навязать эти принципы всем, кто претендует на службу Фазриану. Если персонажи ещё не встречались с Фазрианом, Аксимус и Экзекарус настаивают на том, чтобы отвести их на встречу с планетаром, которым они восхищаются. Отказавшихся от сопровождения арканалоты оставляют в покое и направляются в зону 23b для доклада Фазриану о прибытии гостей. Значение для Аксимуса и Экзекаруса имеет лишь повиновение Фазриану, по крайней мере до тех пор, пока кто-нибудь не убедит арканалотов о смене пристрастий. Арканалоты нейтральны к персонажам с самого начала, хотя изверги быстро становятся враждебными, если на них нападут.

Отношение может поменяться и на дружелюбное, если персонажи поведуют им о своей любви к магии, подарив арканалотам один очень редкий магический предмет или несколько редких магических предметов или книгу заклинаний, содержащую по крайней мере одно заклинание 6-го уровня или выше. Аксимуса и Экзекаруса влечёт ко всем магическим вещам и они проникнутся симпатией к нежданным дарителям. Если их отношение к персонажам изменится таким образом, арканалоты отплатят за доброту партии любым доступным им способом, разве что не станут подвергать себя опасности. Однако их дружелюбие будет недолгим и уже через сутки отношение арканалотов к партии снова станет нейтральным, и для того чтобы вернуть их расположение потребуются новые взятки.

Висящий на стене большой железный щит с символом сломанный стрелы Ладугуэра весит 750 фунтов. Любой дуэргар опознает символ как только увидит, не дуэргару для опознания понадобится успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Религия). Любой гуманоид, прикоснувшийся к щиту, получает проклятие в виде следующей слабости характера: "Я не получаю ни от чего ни радости ни удовольствия." Данная слабость вытесняет любую другую слабость персонажа. Наложение на существо заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или аналогичной магии прекращает действие данного проклятия.

Сокровище. Аксимус и Экзекарус прячут свои книги заклинаний в складках своих мантий. В каждой книге содержатся все подготовленные арканалотами заклинания, плюс *разящее око [eyebite], узилище [forcecage]* и *воспламеняющая туча [incendiary cloud].*

15. КОМНАТА ВАЛТАГАРА

Стены и пол 15-футового высотой помещения сделаны из скрепленных между собой каменных плит. Внутри следующее:

Валтагар. Когда персонажи появляются здесь впервые, Валтагар Стальная Тень (см. ниже) читает свою книгу заклинаний - связанную вместе стопку тонких мифриловых пластин. Книга покоится на толстом каменном пюпитре в центре помещения.

Голем. В южном углу стоит **железный голем**, похожий на десятифутового ростом дуэргара. Голем понимает язык Дварфов и подчиняется приказам Валтагара.

Маски. Десятки железных масок висят на вбитых в юго-восточную стену крючьях (см. "Железные Маски" ниже).

Остальная мебель. У северо-западной стены низкая двуспальная кровать. Рядом с каменным пюпитром на низком мраморном столике с двумя каменными стульями, стоит запертый прочный железный ящик.

Валтагар Стальная Тень

Валтагар носит черную мантию с скрывающим его лицо капюшоном. Недоверчивый, с переменчивым настроением он дуэргар-**архимаг**, со следующими изменениями:

- Валтагар - законно-злой.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у него подготовлено заклинание *упругий шар Отилюка [Otiluke's resilient sphere]*.
- Обладает следующими расовыми чертами: знает языки Дварфов, Троглодитов, Общий, Подземный, Терран, Инферно. Скорость движения 25 футов, темное зрение до 120 футов. Имеет преимущество в спасбросках против яда и сопротивление к урону от яда. Располагает действиями Увеличение и Невидимость.

Увеличение (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). На 1 минуту Валтагар магическим образом увеличивается в размерах. В увеличенном состоянии Валтагар становится Большого размера, удваивает кости урона базирующихся на Силе атак оружием и совершает с преимуществом основанные на Силе проверки и спасброски. Если Валтагару не хватает места увеличится до Большого размера, он приобретает максимальный размер в данном доступном пространстве.

Невидимость (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Валтагар магическим образом становится невидимым в течении 1 часа, пока не атакует, не наложит заклинание, не использует Увеличение, или пока не окончится его концентрация (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое Валтагар несёт или носит, становится невидимым вместе с ним.

Среди дуэргаров архимаги появляются чрезвычайно редко, и дар Валтагара к магии никогда не одобрялся кланами Грэклстью. Он не станет подвергать себя опасности, если у него нет очевидного тактического преимущества. В том случае, когда вошедшие в его комнату персонажи представляют для него угрозу, он приказывает своему голему их атаковать, а сам забирает свою книгу заклинаний с пюпитра, накладывает заклинание *телепортации [teleport]* и переносится к своей жене в зону 18d.

Валтагар не впервые имеет дело с авантюристами и несколько побаивается их безрассудства. Он попытается нанять ищущих конструктивный диалог персонажей для убийства Фазриана. Терпение его последователей дуэргаров истощается, и он не станет терять шанс натравить авантюристов на планетара. Взамен Валтагар гарантирует безопасный проход через свои владения, когда им это понадобится, и обещает сообщить им месторасположение тайной лестницы, спускающейся на следующий уровень Подгорья (см. зона 19a). Для установления доверительных отношений, он расскажет персонажам о скрытой за троном Фазриана тайной сокровищнице (см. зона 24) и поделится с ними тем, что знает о Фазриане и его пособниках:

- Могущественная жрица призвала небесное существо огромной силы по имени Фазриан, а затем приказала ему перебить множество монстров, ранее обитавших в Шахтах Глубин.
- Устроенная Фазрианам резня развратила его и после убийства монстров он обезглавил жрицу и провозгласил себя властителем Шахт Глубин. Фазриан редко покидает свой тронный зал и хранит её обезглавленный труп как сувенир.
- Четверо юголотов являются советниками Фазриана. Изверги появились вскоре после того, как Фазриан стал безумен. Аксимуса и Экзекаруса можно застать в расположенном неподалеку храме Ладугуэра (зона 14). Раксус находится рядом с Фазрианом (зона 23b). Про Ксиндулуса Валтагар расскажет, что он бродит где хочет, но не сообщит, что ультролот охраняет тайную лестницу, ведущую на следующий уровень Подгорья (зона 19a).

Железные Маски

Железные маски - это забрала, снятые со шлемов павших в боях воинов-дуэргаров, следовавших за Валтагаром на протяжении его изгнания. Валтагар хранит их не из сентиментальных соображений, а чтобы укрепить свою решимость вернуться домой.

Сокровище

Мифриловая книга заклинаний на пюпитре весит 30 фунтов. В ней содержатся все подготовленные Валтагаром заклинания. Обложка украшена чеканкой в виде сломанной стрелы - символа Ладугуэра.

В прочном железном ящике-сейфе 600 пм. На отчеканенных в Грэклстью монетах, с одной стороны изображен суровый лик Короля Глубин Хоргара Стальной Тени V, с другой - череп пожирателя разума символ Глубинной Дуэрры (божества завоеваний и псионики дуэргаров), на ранте выбит девиз на языке Дварфов, переводимый как "Ниже идти некуда."

16. ОГОНЬ И ЖЕЛЕЗО

Расположенные в зонах 16a и 16b кузнечные горны используются дуэргарами для отливки железа в 10-фунтовые слитки, хранимые в зоне 16c. Зона 16d - это старая контора смотрителя шахт, которую дуэргары переделали в казарму. В общей сложности в области работают и отдыхают пятнадцать дуэргаров.

Пол и стены облицованы испещренными кровавыми полосами каменными сцепленными между собой плитами. Высота потолка - 10 футов.

16a. Северная Плавильня

Дым и жар. Помещение заполнено дымом, что делает видимость слегка затемненной. Температура внутри - обжигающие 120 градусов по Фаренгейту.

Горн. Ревущее пламя заполняет вмурованный в северную стену каменный кузнечный горн.

Кузнецы. Два потных, без доспехов **дуэргара**, трудятся у горна расплавляя железо. Оба носят темные очки и толстые перчатки.

Вёдра. Вокруг горна расставлены ведра с железной рудой.

Дуэргары в плавильне - мужчина Брок и женщина Фумира. Брок используя железные щипцы с длинными ручками, закладывает куски железной руды в горн. Как только начинается фаза плавления, Фумира черпает расплавленное железо ковшом с длинной ручкой и разливает его по двум железным формам. Затем Брок ставит на них зажимы и они переносят клещами формы с зажимами в зону 16c для охлаждения. После чего возвращаются в кузницу с двумя пустыми формами и процесс начинается заново.

Без своих доспехов у Брока и Фумиры КД 10. Свои боевые кирки и метательные копья они держат поблизости, но сражаются только в целях самообороны. Если они обнаруживают незваных гостей, то перестают работать и ворчливо предлагают проводить новоприбывших к Ройкарну Железноголовому, капитану гвардии Валтагара в зону 6c - провожая туда партию через зоны 16c, 6b и 6a. Дуэргарам особо нечего рассказать посетителям и они предпочитают, чтобы на их вопросы отвечал Ройкарн..

В случае начала боя к нему быстро присоединятся дуэргары из зон 16b и 16d. (Дуэргар в зоне 16c глухой.)

Горн пышет жаром благодаря **огненному элементалю**, заключенному внутри него при помощи магии. Нанесенные на внутренние стены горна руны, не дают элементалю сбежать или причинить вред кому-либо вне пределов горна. Разрушение горна освобождает элементаля из заточения, после чего он атакует всех, кто будет находиться в его поле зрения. У горна КД 17, 80 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

16b. Южная Плавильня

Помещение идентично зоне 16a, за исключением того, что горн вмурован в южную стену, а двое бездоспешных **дуэргара**, работающих здесь - это женщины Кринкса и Вольтра.

16c. Запасы Железа

Дуэргар. В северной части помещения в каменном кресле-качалке рядом со стопкой пустых форм для отливки железа и зажимов сидит старый **дуэргар** с железной тростью и рожком для ушей.

Слитки железа. В южной части четыре неровных штабеля слитков железа, каждый штабель размером почти с 6-футовый куб.

Старость сделала Горсо, кузнеца-дуэргара кузнеца, глухим и почти неподвижным. Скорость его ходьбы составляет 10 футов с тростью и 5 футов без нее. Несмотря на свой возраст, он полностью вооружен и носит доспехи. Он скорее умрет в бою, чем поддастся разрушительному воздействию старости, но сражается только в целях самообороны. Если персонажи пытаются заговорить с ним, он притворяется глухонемым от которого нет никакого толка. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия вернёт Горсо слух, за что он ни в малейшей степени не будет благодарен. "Теперь я слышу каждую пищащую мерзость в этом богами забытом месте!" говорит он с презрительной усмешкой.

Заполненные железом формы из зон 16a и 16b доставляют сюда для охлаждения. Как только они достигнут комнатной температуры. ((50 градусов по Фаренгейту), Горсо раскручивает зажимы, открывает и вытаскивает затвердевшие железные слитки укладывая их поверх в существующие штабеля. Это нудная и неблагодарная работа.

Сокровище. Здесь хранится 12 800 слитков железа, каждый стоит 1 зм и весит 10 фунтов.

16d. Казармы

По комнате беспорядочно расставлено две дюжины железных коек. Десять **дуэргаров**, пять мужчин и пять женщин, громко похрапывая отдыхают в помещении в любое время суток. Имена мужчин - Бульборм, Даарш, Крод, Мранхайм и Муздрок, женщин - Азгра, Нарлит, Роксинда, Сорка и Свилла.

Дуэргары спят не снимая доспехов и держат своё оружие в пределах досягаемости. Они просыпаются от звуков боя в зонах 16a или 16b. Успешно прошедшее проверку Сл 10 Ловкости (Скрытность) существо, может прокрасться по комнате, не разбудив дуэргаров.

17. МОЛОТЫ И НАКОВАЛЬНИ

В этой части подземелья стоит звон от ударов молотов по наковальням. По мере приближения к кузницам (зоны 17c и 17d) грохот становится громче и к нему присоединяются рев и треск пламени. Льющийся из кузниц свет подсвечивает главный коридор и (если открыта дверь) зону 17e.

Дислоцированные здесь стражники дуэргары имеют приказ сопровождать всех посетителей в зону 15 к Валтагару Стальной Тени. Если в одной из зон области вспыхнет драка, к ней присоединяются обитатели других помещений.

Дуэргары в зонах 6a, 6b и 6c услышав эхо от беспорядков, выдвинутся для расследования происходящего, перемещаясь по 50 футов за раунд. Обитатели других близлежащих зон останутся заниматься своими делами.

Каменные полы и стены облицованы плитами с кровавыми потёками. Высота потолка - 10 футов.

17a. Западный Сторожевой Пост

Здесь несут стражу двое **дуэргаров**, мужчины Калрог и Кланг. Кланг - старший брат Калрога и они понимают друг друга с полуслова.

17b. Восточный Сторожевой Пост

В помещении царит дым и жар от двух находящихся в соседних помещениях кузнечных горнов, поддерживая в нем температуру около 90 градусов по Фаренгейту. Двое **дуэргаров**, мужчина Пракс и женщина Торга, несут здесь стражу, попутно охраняя множество хранящегося здесь дополнительного снаряжения. По южной стене, на двенадцати вбитых в неё каменных крючьях, развешаны запачканные сажей кожаные фартуки и темные очки.

17c. Западная Кузница

Дым и жара. Висящий в помещении дым делает видимость слегка затемненной. Температура в кузнице адская - 120 градусов по Фаренгейту.

Наковальня. Потрескивающее пламя ревёт в каменном кузнечном горне, вмурованным в северную стену. Перед горном (идентичным в зоне 16a) расположена железная наковальня.

Кузнецы. Две взопревшие женщины-**дуэргары** куют железное копье. Обе без доспехов, одеты в кожаные фартуки и перчатки. У одной, оббивающей в форме заготовку копья, тёмные железные очки. У другой, держащей щипцами заготовку, один глаз закрывает железная повязка.

Железо. На полу сложенные в штабеля железные слитки и груды металлолома.

Выковывающих здесь оружие дуэргарш зовут Фалтра и Хелгра. Много лет назад отлетевший кусок расплавленного железа выбил Хелгре правый глаз; ввинченная в череп железная повязка закрывает её пустую глазницу.

Без доспехов КД Фалтры и Хелгры равен 10. Свои боевые кирки и метательные копья они держат под рукой, но сражаются только в целях самообороны. Побеспокоившим их посетителям они предлагают найти капитана стражи Ройкарна Железноголового. "Он носит громадный шлем," говорит одна из них усмехаясь. Другая подскажет, как пройти в зону 6c, где расположена штаб-квартира Ройкарна.

Сокровище. На полу в штабелях в общей сложности шестьдесят железных слитков. Каждый стоит 1 зм и весит 10 фунтов.

17d. Восточная Кузница

Помещение идентично зоне 17c, за исключением того, что два работающих здесь бездоспешных **дуэргара** - мужчины Форн и Вуллук. Они трудятся над ковкой щитов и частями чешуйчатых доспехов вместо оружия. Форн - ленивый толстяк, Вуллук - старый ворчун. Постоянно унижая друг друга подначками, они мотают себе нервы, но в остальном ведут себя аналогично дуэргарам в зоне 17c.

17e. Арсенальная

По стенам на каменных крючьях развешаны шесть чешуйчатых доспехов дварфийского размера, десять шлемов и щитов, тринадцать боевых кирк и тридцать железных метательных копий.

17f. Склад Снаряжения

На высеченных каменных полках, идущих по низу стен 10-футовой высотой комнаты, хранятся старые шахтерские кирки и молотки. Ржавые железные ведра, шлема и лопаты развешены по каменным крючьям над полками.

18. ЖЕЛЕЗОДОБЫВАЮЩИЙ РУДНИК

В этих туннелях дуэргары добывают железную руду, отправляемую после в зоны 16a и 16b для выплавки. Рабочий процесс отлажен до автоматизма под суровым присмотром Сталагмы Стальной Тени, жены Валтагара.

Область заполнена звуками бьющих по камням молотков и шахтёрских кирк. До потолков около 10 футов в высоту.

18a. Старые Леса

Через пещеру со старыми полуразрушенными строительными лесами проложены рельсовые железные пути. На западе (зона 18b) и юге (зоны 18c и 18d) слышно работающих там шахтеров-дуэргаров.

18b. Дуэргары-Шахтёры

Семь **дуэргаров** - трое мужчин Греоркс, Хвал и Узвурн и четверо женщин Авмок, Незза, Проксна и Варда - добывают в шахте железную руду. Стремясь хоть как-то отвлечься от тяжелого труда, шахтеры нападут на непрошеных гостей, как только их заметят. Учитывая разносящийся эхом по туннелям шум, звук лязгающей стали вряд ли будет замечен дуэргарами в зонах 18c и 18d. однако магические взрывы или другие какие-то необычные звуки всё-таки привлекут их внимание.

18c. Раздражительные Рудокопы

Здесь трудятся одиннадцать **дуэргаров**. Трое работающих - находящиеся под Увеличением женщины-дуэргары (Бракка, Кория и Загра) кирками разбивают проходящую по потолку жилу железной руды. Шестеро мужчин обычного размера (Хакс, Мрууздайн, Ознур, Рамдракс, Тарнвур и Ярокс) расширяют пределы пещеры в северном направлении, ещё две женщины обычных размеров (Нура и Спелеоза) при помощи кайла и молота отделяют железо от обломков породы. Заметив авантюристов, рудокопы в раздражении нападают на них, пропуская в первые ряды своих увеличенных размерами женщин.

18d. Смотритель Рудника

В этой секции не осталось мифрила и железной руды. В ней находится следующее:

Сталагма. У изгиба рельсовых путей на **горгоне** восседает Сталагма Стальная Тень, взрослый стальной дракон (самка) в облике дуэргара. (Если Валтагар Стальная Тень сбежал из зоны 15, он сидит на горгоне позади Сталагмы.)

Ксорны. Три подчиняющихся Сталагме **ксорна (xorn)** расположились вокруг сломанной вагонетки, заполненной монетами.

Сталагма - ненаглядная супруга Валтагара Стальной Тени, и только Валтагар знает, что его жена на самом деле сменивший облик дракон. В своем истинном облике Сталагма выглядит как грациозный, 30-футовой в длину дракон с блестящей серо-стальной чешуей, стальными когтями и похожими на лезвия рогами на узкой голове. Она использует статистику **взрослого серебряного дракона**, со следующими изменениями:

- Сталагма законно-злая.
- Находясь в облике дуэргара, она получает способности Дуэргарская устойчивость и Чувствительность к солнечному свету, а также действия дуэргаров Увеличение и Невидимость. В этом облике она владеет глефой и может действием провести ей три атаки (+13 к попаданию), нанося 13 (1к10 + 8) рубящего урона при попадании или 19 (2к10 + 8) рубящего урона под Увеличением дуэргара.
- Вместо волны ледяного воздуха (Холодное дыхание) она выдыхает струёй кислоты в виде линии 60 футов в длину и 5 футов в ширину и наносит урон кислотой, вместо урона холодом.
- Говорит на языках Дварфов, Драконов и Терран.

Сталагма так же мрачна, пессимистична и коварна, как и все дуэргары. Она сама вырастила горгону, которая не позволяет никому ездить на ней кроме своей хозяйки. Зверь достаточно умен, чтобы подчиняться устным командам Сталагмы, и достаточно силен, чтобы выдержать ее вес, когда она находится под Увеличением дуэргара.

Сталагма атакует любого не дуэргара, если он не находится под защитой ее мужа. Когда требуется дополнительное подкрепление, Сталагма громогласно восклицает на языке Дварфов: "К оружию!" и её гулкий голос заставляет дуэргаров в зонах 18b и 18c бросить свои занятия и отправится к ней с оружием в руках. Боевой клич также будит спящих в зоне 19b стражников, которые хватают свое оружие и отправляются узнать что произошло. Если ее верховое животное-горгона будет убита или она получит слишком много урона в облике дуэргара, следующим действием Сталагма возвращается в свой истинный облик. Другие дуэргары, узревшие Сталагму в ее истинном обличье, спасаются бегством, если только Валтагар не уверит их, что дракон это союзник.

Скармливая сокровища из разбитой вагонетки ксорнам, Сталагма установила над ними свой контроль. Помимо языков Дварфов и Драконов, она говорит на языке Терран и ксорны понимают её приказы.

Ксорны. Монстры изначально враждебно настроены ко всем врагам Сталагмы, но быстро становятся нейтральны к предлагающим им драгоценные камни в качестве пищи персонажам, предпочитая такие деликатесы монетам, которыми обычно их кормит Сталагма.

Сокровище. У вагонетки сломаны обе оси. Внутри 2000 см и 3200 зм.

19. ФОРПОСТ

В комнатах когда-то размещалась стража охраняющая ведущую на 22-й уровень лестницу. Потолки в помещениях достигают 20 футов в высоту.

19a. Путь на Уровень 22

Мусор. В западной части комнаты валяются разрушенные остатки от каменного стола и четырех каменных стульев.

Колонны. Три каменные колонны в восточной части помещения испещрены блестящими жилами мифрила, выглядящими словно выстреливающие из пола молнии. (Любая попытка извлечь мифрил из колонн не принесет успеха.)

Ксиндулус. Под покровом невидимости **ультролот** Ксиндулус охраняет потайную дверь, ведущую к 10-футовой в ширину винтовой лестнице спускающейся на уровень 22 (см. "Секретная дверь" ниже).

Когда кто-либо открывает потайную дверь, ультролот выходит из невидимости и пытается убить открывшего. Он игнорирует тех, кто проходит мимо потайной двери, позволяя им беспрепятственно перемещаться по области. Если ему угрожают трое и более врагов, то ультролот использует себе в помощь действие Призыв Юголотов (см. раздел "Юголоты" в *Бестиарии*).

Ксиндулус не станет вести переговоры с авантюристами, пока они не предложат ему что-то очень ценное, например легендарный магический предмет или артефакт.

Секретная дверь. За фреской на северной стене изображающей дварфов, сражающихся с черной слизью, скрывается потайная дверь. Пятна крови портят резьбу фрески, представляя дварфов ужасно ранеными и придавая слизи отвратительно реалистичный блеск. Потайная дверь находится в той части стены, на которой изображен дварф-волшебник с посохом. Посох вырезан из железа и частично вмурован в камень.

На потайную дверь наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock].* Заклинание *открывание [knock]* заставит дверь открыться внутрь в пыльный туннель, заканчивающийся идущей вниз спиральной лестницей. Открытие силой магически запертой двери требует успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика). Касание железным предметом железного посоха на фреске подавляет действие заклинания *волшебный замок* на 1 минуту.

19b. Пустая Казарма

В помещении никого нет.

20. ЯДОВИТЫЕ РУДНИКИ

Потолки в этих пещерах находятся на высоте 15 футов, а в соединяющих их туннелях на высоте 10 футов. Звуки бьющей по камню кирки разносятся эхом по всей области, становясь все громче по мере приближения к зонам 20b и 20c.

В шахту через небольшие трещины в стенах просачивается ядовитый газ, заполняя области к востоку от двери из зоны 19a и к югу от двери из зоны 20d, за исключением зоны 21. Газ невидим, но персонажи могут почувствовать запах ядовитых паров и услышать слабое шипение. По прошествию 1 минуты газ накапливается в организме существа, после чего оно должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет отравлено. Задержавшее дыхание на минуту существо, получает преимущество при спасброске, а существо, которое не нуждается в дыхании, имеет при спасброске автоматический успех. Воздействие газа на свой организм можно прекратить, сделав короткий отдых в месте с чистым воздухом. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия также прекращает действие газа на существо.

20a. Халастер Всё Видит!

В пустой пещере персонажи заметят око наблюдения Халастера (см. "Логово Халастера"). Магическое око следит за ними до тех пор, пока они не уйдут, после чего бесследно исчезает.

20b. Отравившиеся Шахтеры

Три **дуэргара** в состоянии отравления (двое мужчин и одна женщина) кирками откалывают куски железной руды от стен пещеры. Если их превосходят числом, они используют Невидимость и присоединяются к своим собратьям в зоне 20c. Мужчин зовут Орн и Тумрок, женщину Дурундра.

20c. Отравившиеся Шахтеры

Восемь **дуэргаров** в состоянии отравления (шестеро мужчин и две женщины) вяло размахивая кирками разрабатывают железную жилу в стенах пещеры. Они враждебно настроены по отношению к не дуэргарам и смело атакуют когда превосходят численностью своих врагов, но сбегают в зону 21, если ситуация в расстановке сил изменится. Мужчин зовут Хрок, Джаразк, Крод, Мрагинар, Нори и Рок, женщин Бралит и Санмерва.

Пещера завалена старым шахтерским инвентарем: лопатами, сломанными кирками, ржавыми железными салазками для перетаскивания руды и тому подобным хламом. Небрежный обыск также даст пару пустых бурдюков для воды, разбитый деревянный бочонок из-под эля и 20-футовый моток пеньковой веревки, слишком старой для использования.

20d. Пустая Комната

Дварфы раскопали южную стену комнаты, надеясь найти за ней богатые жилы мифрила. Вместо этого они нашли железо и ядовитый газ. В помещении пусто и персонажи могут слышать трудящихся в зонах 20b и 20c шахтеров.

21. ЧИСТЫЙ ВОЗДУХ

В небольшую комнату где на гладких серых стенах высечены руны, дуэргары приходят чтобы избавиться от воздействия ядовитого газа. Изучивший руны персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия) поймет, что они являются частью постоянно действующего древнего заклинания, освежающего воздух в этой комнате и ограждающее её от ядовитых газов и тому подобных эффектов.

22. ПОСТ СТРАЖИ

Стены. Пол и стены помещения высотой в 10 футов выложены скрепленными между собой каменными плитами.

Опускная решетка. Железная решетка перегораживает ведущий на юг туннель. Решетку можно поднять если общий показатель Силы поднимающих её существ будет равен 50 или выше. Расстояние между прутьями решётки равно 3 дюйма друг от друга.

Рычаг. Опущенный вниз каменный рычаг выступает из идущей по диагонали на восток от решётки стены. (Перемещение рычага в верхнее положение поднимает решетку.)

23. ДВОР ФАЗРИАНА

Время и отсутствие надлежащего надзора уменьшило величие этих сводчатых залов, где ожидает своих гостей падший ангел.

23a. Грандиозный Холл

Расположенные на западе двустворчатые двери высотой в 18 футов распахиваются внутрь, открывая взору выложенный каменными плитами холл с 40-футовым высотой потолком. Здесь находится следующее:

Жаровни. Холл отапливается и тускло освещается двумя каменными жаровнями шести футов в высоту и ширину, наполненными тлеющими углями, от которых в воздух поднимается дым.

Статуи. Далее на восток холл переходит в сводчатый коридор шириной в 20 футов и высотой 30 футов, вдоль стен которого в альковах стоят покрытые паутиной 15-футовые высотой железные статуи закованных в доспехи дварфов. Постоянно действующее заклинание *вечный огонь [continual flame]* заставляет мерцать глаза статуй за забралами шлемов, поднимающих в приветствии свои секиры.

23b. Зал Страшного Суда

Высотой в 40-футов зал имеет форму навершия двухсторонней секиры. Здесь пахнет розами и серой и находится следующее:

Фазриан и Изверг. На костяном троне в возвышении алькова восседает лысый, зеленокожий планетар с белыми крыльями и глазами цвета расплавленного серебра. В тени позади трона скрывается **никалот** Раксус. (Юголот пассивно охраняет стену позади него, в которой находится потайная дверь в зону 24.)

Жаровни. Помещение тускло освещается четырьмя каменными жаровнями 6 футов в высоту и ширину, наполненными тлеющими углями, от которых в воздух поднимается дым..

Стоячие Врата. В северной части зала пара кристаллических столбов-менгиров, в каждом заключен **марилит**.

Открытая яма. В южной части зияет провал открытой прямоугольной ямы, размером 10 футов в ширину, 20 футов в длину и 30 футов в глубину. На дне ямы начинается ведущий на юг туннель высотой в 20 футов и шириной 20 футов. Стоящие у края ямы персонажи могут услышать доносящиеся из темноты внизу звуки ворочающихся больших существ (отиджи в зоне 23c).

Фазриан - **планетар (planetar)** законно-злого мировоззрения, потерявший возможность применения действия Целебное Касание. Находясь на уровне Шахт Глубин и не лишенный дееспособности, Фазриан может совершить одно из следующих действий логова при значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам):

- Из глаз Фазриана начинает течь кровь до значения инициативы 20 в следующем раунде. Пока не закончится этот эффект, ни одно существо в радиусе 120 футов от планетара не сможет восстанавливать свои очки здоровья.
- Глаза Фазриана заполняются тлеющей в огне черной пустотой до значения инициативы 20 в следующем раунде. Пока не закончится этот эффект, все остальные существа в радиусе 120 футов от планетара получают помеху при спасбросках.
- Глаза Фазриана вспыхивают ослепительным магическим светом до значения инициативы 20 в следующем раунде. Когда существо начинает свой ход в пределах 120 футов от планетара, и они оба могут видеть друг друга, Фазриан заставляет существо провести спасбросок Сл 20 Телосложения. При неудаче существо ослепляется и слепота длится до тех пор, пока на существо не будет наложено заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия.

Будучи некогда образцом мужества и здравомыслия, Фазриан теперь стремится уничтожить любое существо, не заслужившее продолжения своего существования по его мнению. Взгляд Фазриана теперь жалкая пародия над тем,

каким он был когда-то. Нынче в глазах планетара любое существо виновно из-за своих "пороков". Если кто-то не сможет быстро доказать свою невиновность, Фазриан тут же приговаривает его к немедленной смерти.

Чтобы убедить планетара вынести оправдательный вердикт, как минимум один член партии должен предстать перед судом Фазриана. После чего персонаж должен предложить отдать свою собственную жизнь для сохранения жизней остальных членов партии. Любой стоящий перед Фазрианом персонаж, проявивший мужество и самопожертвование, будет признан невиновным в преступлениях и лишенным пороков. Отрицание, протесты и сомнения над авторитетом Фазриана будет встречено суровым обвинением в виновности. Планетар знает, когда ему лгут (благодаря способности Божественная осведомленность), и совравшие Фазриану персонажи, немедленно признаются виновными.

Мыслям планетара не даёт покоя навязчивая идея собрать армию и прочесать Подгорье очистив его от наполняющей скверны. Прежде чем отпустить признанных невиновными, Фазриан требует чтобы каждый из них поклялся ему служить. Отказавшихся принять присягу обвинят в трусости и приговорят к смертной казни.

Как только будет вынесен приговор, Фазриан приказывает Раксусу выйти вперед, убить приговоренного или приговоренных и сбросить их тела в яму (см. зона 23c). После того, как виновные будут наказаны, признанных невиновными остальных отправляют в сопровождении Раксуса к арканалотам в зону 14 для идеологической обработки. Если никалот будет убит, планетар берет свой меч и атакует виновных самолично.

Только признанный Фазрианом невиновным персонаж, может изменить предрасположенность планетара настолько, что заставит его осознать, насколько он глубоко пал. Действием, этот персонаж призывает планетара заглянуть внутрь себя и осудить свои поступки, делая при этом проверку Сл 26 Харизмы (Убеждение) как часть этого действия. Если игрок хорош в ролевом отыгрыше, предоставьте его персонажу бонус при этой проверке. Проваливший проверку персонаж, не может повторить попытку убеждения планетара, но он может помочь другому персонажу, который следующим попытается убедить Фазриана в своей собственной вине. При удачном исходе проверки в Фазриане пробуждается толика доброты и планетар плача, умоляет Торма о прощении. Затем, в последнем акте искупления и самопожертвования, он пронзает себя своим мечом и умирает.

Когда планетар умирает от своей собственной руки или от рук персонажей, Торм дарует каждому из персонажей своё *благословение защиты* (см. "Сверхъестественные Дары" в главе 7 *Руководства Мастера*). Благословение будет постоянным, если получивший его является поклонником Торма; в противном случае оно длится в течение 10 дней. Благословение Торма не будет даровано тем, кто освободит пойманных в ловушку внутри кристаллических менгиров одного или обоих марилитов (см. ниже "Стоячие Врата на Уровень 19").

Никалот. Раксус служит планетару палачом, готовым всегда выйти вперед и убить любого по приказу Фазриана. Раксус может использовать Призыв Юголотов (см.раздел "Юголоты" в *Бестиарии*) и попытается это сделать, если ему потребуется подкрепление. Победившие планетара персонажи могут подкупить Раксуса взяткой. Ценности в размере 10000 зм и более могут изменить отношение никалота к партии с враждебного на нейтральное; ценности же в размере 25 000 зм и более меняет его отношение на дружелюбное. Раксус не причинит вреда персонажам, если он к ним нейтрален, и помогает им, если дружелюбен. Отношение никалота возвращается к враждебному, если персонажи представляют для него угрозу или не в состоянии вознаградить его в течении приемлемого периода времени.

Стоячие Врата на Уровень 19. Кристаллические столбы-менгиры неразрушимы и образуют магические врата Халастера (см. "Врата"). Удар по менгиру твердым предметом или заклинанием *дребезги (shatter)* не наносит вреда менгиру, но вызывает громкий звон пробуждая спящего внутри демона марилита. Ничем другим разбудить демонов невозможно.

Первое, что делает пробудившийся марилит - это освобождает сам себя из ловушки, используя действие Телепортация. Марилиты враждебно относятся ко всем не являющимися демонами существам, и больше всего они ненавидят ангелов. Когда марилит будет освобожден в присутствии Фазриана, демон и ангел сражаются до тех пор, пока из них не останется кто-то один. Если планетар будет вынужден сражаться с одним марилитом, предполагается что он станет победителем и у него останется 60 очков здоровья. В том же случае когда ему придется сражаться с обоими марилитами, Фазриан будет убит, а у каждого демона останется по 60 очков здоровья.

После освобождения из своего менгира, марилит магическим образом принуждается сказать активирующее врата командное слово. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или подобная магия также откроет нужное для активации командное слово. В текущий момент пароль - "Юрадж", но Халастер меняет его каждые несколько дней. Правила прохождения врат следующие:

- Врата открываются на 1 минуту, если находящееся в пределах 10 футов от них существо произносит верное командное слово.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 15-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 7 на уровне 19, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

23c. Ликвидаторы Отходов

Начинающийся на дне ямы в зоне 23b туннель шириной в 20 футов и высотой 20 футов ведет на юг, пока не упирается в тупик. Пол туннеля усеян костями, остатками снаряжения для приключений и прочим мусором.

В конце туннеля притаились три голодных **отиджа**. Когда они обнаруживают других существ в яме, они бросаются вперед и атакуют, используя способность Ограниченная Телепатия для насмешек над добычей.

Сокровище. Среди костей в южном конце туннеля разбросаны 1300 см, 600 зм и сделанная из тонкого прессованного золота игральная карта с изображением человека в маске и подписанная "Вор." Карта стоит 10 зм и является последней картой из колоды карт из зоны 10b.

24. ТАЙНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Овальная комната с куполообразным потолком высотой в 20 футов имеет следующие особенности:

Окровавленная рука. Засохшая кровь покрывает все поверхности комнаты, кроме пятна в форме гигантской руки на её задней стене.

Голова и Булава. Посреди комнаты остатки десяти разбитых каменных сундуков. Рядом с обломками лежит на полу булава и обезглавленный человеческий труп. Отрубленная голова трупа находится в нескольких футах от него. В гниющих останках кишат опарыши.

Любой преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж поймёт, что форма руки на задней стене напоминает символ Торма.

Бывшие свидетелями призрачной постановки в зоне 7 персонажи, узнают труп жрицы из видения. Брития Мулспир и ее спутники-авантюристы исследовали Подгорье и когда столкнулись с превосходящей их силы опасностью, Брития обратилась к Торму за помощью, и Фазриан откликнулся на её призыв. Планетар предоставил им столь необходимую помощь и исцеление, после чего предпочел остаться рядом с Бритией, пока искатели приключений спускались все глубже в Подгорье. В итоге жажда крови овладела планетаром, он напал на авантюристов и обезглавил Бритию своим огромным мечом. Бывшую жрицу Торма можно расспросить при помощи заклинания *разговор с мертвыми [speak with dead]*. Не устоявшая перед жаждой крови Фазриана Брития, желает только одного - увидеть акт искупления планетара.

Сокровище. Булава на полу - это принадлежащая ранее Бритии *булава кары (mace of smiting)*. Бывшие свидетелями призрачной постановки в зоне 7 персонажи, узнают в булаве оружие используемое жрицой в видении.

В каменных сундуках когда-то хранились монеты припрятанные здесь дварфами Мелаиркина. Дуэргары разбили сундуки и отнесли монеты в вагонетку в зоне 18d.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Смерть Фазриана позволит дуэргарам восстановить свой контроль над Шахтами Глубин. В планах Валтагара нет ничего, кроме как закрепиться на уровне и подготовиться к своему возможному возвращению в Грэклстью.

Любые оставшиеся юголоты будут пытаться выжать все наилучшее для себя из сложившейся для них плохой ситуации. Аксимус и Экзекарус скорее всего вступят в союз с дуэргарами, чем с бандой авантюристов, в то время как Раксус наоборот предпочтёт сопровождать искателей приключений, а не остаться с дуэргарами. Если Ксиндулус жив, ультролот попытается поискать свой шанс в Крепости Сумеречных Теней (уровень 22), предложив себя в союзники обитающим там рыцарям смерти.

Не обращая внимания на произошедшее здесь, Безумный Маг продолжит использовать уровень Шахт Глубин в качестве свалки своих неудачных экспериментов с монстрами. Покидающие уровень персонажи и возвратившиеся позже могут столкнуться с одним или несколькими из этих ужасных творений Халастера.

Уровень рассчитан на четырех персонажей 17-го уровня. Побеждающие здесь монстров авантюристы должны получить достаточно опыта, чтобы оказаться на полпути к 18 уровню.

КТО ТУТ?

Давно отправленная в изгнание знатная семья Глубоководья, создала здесь себе свой дом.

СУМЕРЕЧНЫЕ ТЕНИ

Семья Сумеречных Теней, как и многие другие знатные семьи Глубоководья сколотила своё состояние на торговле. Три сестры - Арандрайя, Мэлвин и Ярлитра Сумеречные Тени прославились тем, что спонсировали, а затем возглавляли экспедиции в Подгорье. Одним из найденных в подземелье предметов стала табличка из черного кристалла, позволяющая контактировать с существами из Запределья [Far Realm]. Их брат, Ксеррион, завладел табличкой и использовал ее для контакта с потусторонними существами в попытке уничтожить конкурентов по бизнесу и политических врагов своей семьи. Во время состоявшегося контакта Ксерриона настигло безумие, и зараза быстро охватила остальных членов семьи Сумеречных Теней и стала достоянием общественности. По мере того как их поведение становилось все более странным, местные газеты распространяли слухи о том, что Сумеречные Тени были подменены на существа из отвратительных кошмаров в человеческом обличье. В Год Арфы (1366 ЛД) их родовая вилла, Крепость Сумеречных Теней, была сожжена дотла. Расследовавшие пожар власти Глубоководья, так и не предали огласке свои выводы, но общепринято считать, что ответственность за это несёт Бдительный Орден Магов и Защитников.

Все три сестры Ксерриона погибли в огне, охватившем Крепость Сумеречных Теней. Ксеррион спасся и бежал в цитадель своих сестер расположенную в глубинах Подгорья. Оттуда он использовав заклинание *послание [sending]*, связывался с живущими за пределами города членами семьи Сумеречных Теней, и приглашал их к себе в искривленную подземную версию Крепости Сумеречных Теней. Среди тех, кто откликнулся на его зов, была Маргараста Сумеречная Тень, дальняя кузина, на которой Ксеррион со временем женился.

Двадцать второй уровень Подгорья стал безопасным убежищем, где Сумеречные Тени могли общаться с ужасами Запределья вдали от любопытных глаз обитателей Глубоководья. В конце концов, Ксеррион и Маргараста прошли через врата в Запределье, и больше их никто не видел. В их отсутствие бремя лидерства перешло к племяннице и племяннику Ксерриона - Дезмир и Залтару, детям-близнецам от его покойной сестры Ярлитры и бывшим паладинам Торма давным-давно отказавшимся от своей веры и ставшими рыцарями смерти.

На протяжении многих лет Халастер Черный Плащ пристально следил за Сумеречными Тенями и их заговорами, даже когда он позволял семье полную свободу действий в их уголке своих владений. Безумный Маг решил, что они именно те

дворяне, которые став его марионетками должны принимать решения и властвовать в Глубоководье и через которых он сможет тайно управлять городом. Таким образом, он подталкивает Сумеречных Теней сплотить свои силы в подготовке к триумфальному и кровавому возвращению в Глубоководье, после которого Халастер придёт к власти как остающийся в тени Тайный Лорд.

Девиз семьи Сумеречных Теней был лозунг "Нет секретов без правды". После падения девиз изменился на "Мы не устрашимся тьмы". Герб семьи - зажженный факел с тремя пламеняющими угольками на фиолетовом фоне. После спуска семьи в Подгорье и постигшего её безумия герб был буквально перевернут вверх дном, так что пламя факела теперь направлено вниз.

Звёздные Порождения

Существа из Запределья время от времени посещают Крепость Сумеречных Теней. Если у вас есть книга *Том Морденкайнена о врагах*, вы можете добавить одно или несколько звездных порождений из этой книги в список существ, встречающихся на этом уровне Подгорья.

Дезмир и Залтар

Нынешние лидеры Крепости Сумеречных Теней - близнецы Дезмир и Залтар Сумрачные Тени. Они были вместе на протяжении всей своей жизни и нежизни, и могли бы умело руководить своей смертной семьей, если бы обстоятельства не сложились иначе.

Близнецы преданы друг другу и одержимы идеей вернуть своей семье видное положение и в конечном счете захватить контроль над Глубоководьем.

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ

Все описания локаций этого уровня привязаны к карте 22.

Следующие особенности применяются ко всей Крепости Сумеречных Теней, если в описании области не указано иное:

- Крепость состоит из трех ярусов. Потолки в комнатах и коридорах 15 футов в высоту, если не указано иначе. Полы выложены гладким, отполированным до зеркального блеска камнем.
- Любой умерший в Крепости Сумеречных Теней гуманоид, поднимается из своего трупа через 1к4 часа **блуждающим огоньком** под контролем ДМ-а. Наложение заклинания *рассеивание зла и добра [dispel evil and good]* на труп до того, как блуждающий огонек сформируется, предотвращает это явление, также как и перемещение тела за пределы Крепости Сумеречных Теней или в область заклинания *святилище [hallow].*
- Канделябры по всей Крепости Сумеречных Теней мерцают факелами, созданными заклинанием *вечный огонь [continual flame]* и установленными в канделябры вверх ногами и их магическое пламя направлено вниз.

ЯРУС 1

Самый верхний ярус Крепости Сумеречных Теней по стилю и архитектуре очень напоминает фамильное поместье в Глубоководье до того, как оно было разрушено. Эта часть Крепости похожа на мавзолей. Влияние Запределья на первый ярус очень ослабленно.

Здесь живут два члена семьи Сумеречных Теней: волшебница Мелиссара Сумеречная Тень и ее больной безумием муж Деррион.

1. БОЛЬШОЙ ВЕСТИБЮЛЬ

Лестница с 21-го уровня спускается в большой вестибюль со следующими особенностями:

Колонны. Колонны поддерживают сводчатый потолок высотой в 40 футов.

Греллы. Шесть **греллов** парят за колоннами на севере. Греллы атакуют вошедших и могут использовать свои щупальца, чтобы открывать и закрывать двери по мере необходимости.

Видения. Призрачные образы мертвых слуг и искателей приключений иногда появляются в поле зрения блуждая по залу вестибюля, а после исчезают. Эти изображения представляют собой безвредные местные эффекты, созданные Халастером (см. "Логово Халастера").

Статуи. Статуи, изображающие двух хорошо одетых людей, стоят в альковах на юге.

Статуи - прижизненные изображения близнецов Залтара и Дезмир Сумеречных Теней. Статуя Залтара ростом 6 футов и 11 дюймов находится в западном из альковов. Статуя Дезмир в восточном ростом 6 футов 3 дюйма. В нижней части у каждой статуи прописано имя изображенных.

2. ВИТАЯ ГАЛЕРЕЯ

Барельеф. Дугообразные стены украшены барельефами, на установленных под ними табличками рассказывается история забытой семьи Глубоководья.

Статуи. Две 9-футовые статуи стоят на возвышениях в альковах на севере и юге.

На резных барельефах изображены Арандрайя, Мэлвин и Ярлитра Сумеречные Тени, проводящие торговые сделки в Глубоководье, исследующие в свободное время Подгорье, приумножающие семейную казну сокровищами и передающие черную табличку своему брату Ксерриону. Здесь также изображена полыхающая в пожаре Крепость Сумеречных Теней (в Глубоководье), уходящий в Подгорье с черной табличкой Ксеррион Сумеречная Тень, создание новой Крепости Сумеречного Заката в глубинах подземелья, брак Ксерриона с Леди Маргарастой и уход супружеской пары через врата щупалец в Запределье.

Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (История) идентифицирует на барельефах фамильный герб семьи - зажженный факел с тремя тлеющими оранжевым пламенем угольками - и два девиза Дома Сумеречных Теней: "Нет секретов без правды" и "Мы не устрашимся тьмы". В начале истории семьи герб выглядел как вертикально поставленный щит, а в более поздней её части стал перевернут кверх ногами. Узнавший герб и девизы семьи персонаж, также вспомнит, что Сумеречные Тени считаются погибшими.

Статуя на севере изображает лорда Ксерриона Сумеречную Тень, мужчину среднего возраста с царственной осанкой и резкими чертами лица. Южная статуя изображает леди Маргарасту Сумеречную Тень, женщину средних лет с длинными вьющимися волосами и доброй улыбкой. В нижней части у каждой статуи прописано имя изображенных.

3. ЗАПАДНОЕ КРЫЛО

Четыре **нотика** прячутся в северной части Г-образной галереи, изучая резьбу на стенах и болтая сами с собой. За нотиками лестница спускается на 50 футов к ярусу 2.

Нотики заинтересовались резьбой с изображениями различных умерших члены семьи Сумеречных Теней. Они нападают на незваных гостей, как только увидят.

4. ОБВЕТШАЛЫЕ КОМНАТЫ

Анфилада комнат была разгромлена ныне обитающими здесь существами. Все следы прежнего назначения комнат уничтожены.

4a. Гнездо Греллов

Похожее на улей гнездо с множеством темных отверстий-сот заполняет южную половину комнаты. Семь **греллов** прячутся внутри влажного сотообразного гнезда и появляются из него, чтобы напасть на незваных посетителей.

4b. Безумное Создание

Нотик. У восточной стены что-то царапает на камнях сидящий на корточках **нотик**.

Каракули. Стены, пол и потолок покрывают криво нацарапанные проповеди на Подземном языке и Глубинной речи.

Нотик был учеником мага Рамаганта, служившего помощником Вертрану Сумеречной Тени (см. зона 17 для получения дополнительной информации о Вертране). Нотик ничего не помнит из своей прошлой жизни и сражается только в целях самообороны. Задающий нотику вопросы персонаж на языке, который тот понимает, может извлечь из бреда безумца следующую полезную информацию:

- Этот уровень Подгорья зовётся Крепостью Сумеречных Теней и он расположен на трёх ярусах.
- Чем глубже спускаешься в Крепость Сумеречных Теней, тем ближе оказываешься к Запределью.
- На каждом ярусе есть тайная комната.

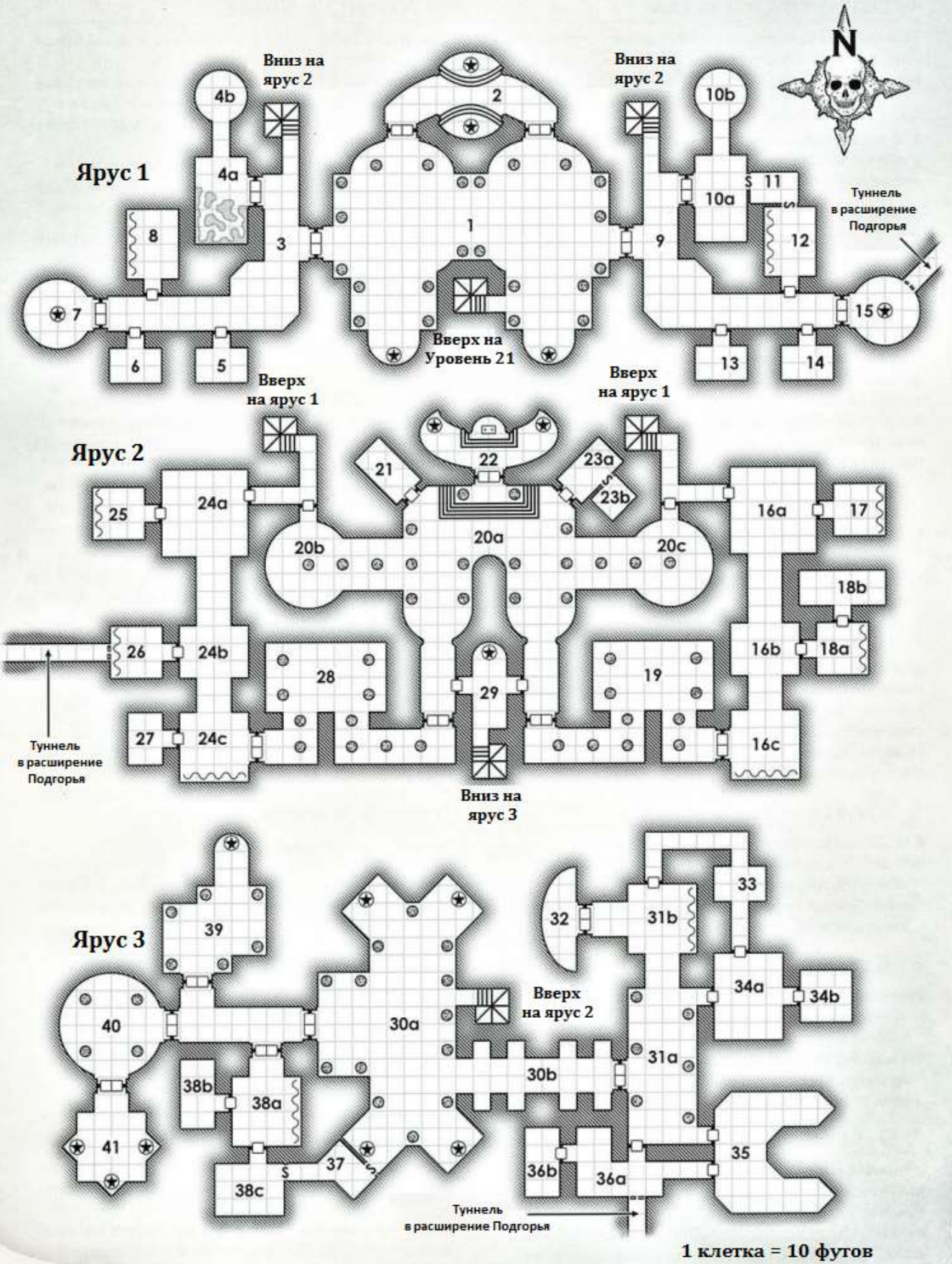
Нотик знает расположение всех потайных дверей, ведущих в тайные комнаты Крепости Сумеречных Теней (зоны 11, 23b и 37). Любой общающийся с нотиком персонаж, может с успешной проверкой Сл 20 Харизмы (Запугивание или Убеждение) убедить его сопровождать группу и показать потайные двери. Когда он подходит на расстояние 10 футов к потайной двери в Крепости Сумеречных Теней, то начинает бормотать «тайная дверь» на Подземном языке и скребется в неё.

5. КЛАДОВАЯ

Холод. В комнате поддерживается при помощи магии холодная атмосфера.

Полки. Полки, тянущиеся вдоль стен, заставлены вином, элем и скоропортящейся едой.

Бочки. Вдоль одной из стен стоят несколько деревянных бочонков с питьевой водой.



Карта 22: Крепость Сумеречных Теней

6. КУХНЯ

Обстановка. В комнате железная печь, три деревянных стола для приготовления пищи и шкаф с серебряной посудой и столовыми приборами.

Невидимые слуги. Четверо **живых невидимых слуг** (см. приложение А) согласно полученным приказам готовят еду и подметают метлами пол.

7. ЗАБРОШЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В центре помещения, частично высеченная из мрамора незавершенная статуя. Грубо обработанный камень в итоге должен был изображать Торма. Преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Религия) персонаж, опознает в незаконченной статуе божество долга, верности и закона.

8. УБЕЖИЩЕ НОТИКА

Трещина. В естественной трещине 5 футов шириной на 20 футовом высотой потолке прячется **нотик**.

Обстановка. В центре комнаты прямоугольный каменный стол с десятью стульями. Стол, и пол вокруг него, усыпаны обломками осыпавшегося потолка.

Гобелен. На западной стене висит огромный гобелен. На ней изображена свадьба дворян в огромном зале, из темных углов которого к ним тянутся призрачные щупальца.

Нотик устроил в трещине на потолке своё личное логово. Он наблюдает за незваными гостями и использует своё действие Мистическая проницательность на заинтересовавших его своим видом персонажах, чтобы позже сообщить про любые выведанные им секреты Дезмир Сумеречной Тени. Убежище он покидает только в случае нападения и сражается насмерть защищая свое логово.

Сокровище. В убежище нотика на полочке спрятаны в кожаном мешочке 15 пм, 200 зм и *зелье превосходного лечения (potion of supreme healing)* в стеклянном флаконе на серебряной цепочке (25 зм).

На жутком гобелене изображена свадьба Ксерриона и Маргараты Сумеречных Теней. Он стоит 750 зм и весит 50 фунтов.

9. ВОСТОЧНОЕ КРЫЛО

Парящий свет. Хорошо видимый **блуждающий огонёк** парит по длинной Г-образной галерее.

Резьба. Альков галереи напротив угла украшен резным барельефом, изображающим простой люд выражающих своё почтение дворянам Сумеречных Теней.

Лестница. В конце северного рукава галереи спускается на 50 футов до яруса 2 лестница.

Блуждающий огонек служит Мелиссаре в зоне 10а. Он проплывает из одного конца галереи в другой, ожидая вызова хозяйки, но становится невидимым и улетает, чтобы предупредить ее при первых признаках незваных гостей.

10. КОМНАТЫ ДВОРЯН

Апартаменты принадлежат дальней родственнице близнецов Сумеречных Теней Мелиссаре Сумеречной Тени и ее охваченному безумием мужу Дерриону.

10а. Комната Мелиссары

Мелиссара. Женщина средних лет (Мелиссара Сумеречная Тень) сидит в мягком кресле в северо-восточном углу, читает и что-то бормочет себе под нос.

Прочая мебель. Кровать с балдахином и шкаф стоят у южной стены. Шелковая занавеска скрывает за собой ведущий на север коридор.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене ведет в кабинет Мелиссары (зона 11).

До сих пор Мелиссаре удавалось избегать охватившего остальную часть ее семьи безумства, но она чувствует, что ее разум медленно разрушается из-за контактов с Запредельем. Опасаясь, что безумие неизбежно её настигнет, она живет в добровольном изгнании и предпочитает оставаться в Крепости Сумеречных Теней, несмотря на подталкивающие её к побегу инстинкты.

Мелиссара - человек, **архимаг**, со следующими изменениями.

- Мелиссара нейтральна.
- Говорит на языках Драконов, Дварфов, Общем и Глубинной речи.
- Вместо заклинание *изгнание [banishment]* у неё подготовлено заклинание *переносящая дверь [dimension door]*.

Если персонажи соблюдая цивилизованные манеры обращаются к ней, Мелиссара выслушает ими сказанное и попросит их уничтожить Дезмир и Залтара, прежде чем они смогут осуществить свой план по завоеванию Глубоководья,

не понимая, что рыцарей смерти не так то просто победить. Мелиссара просит оставить ее и Дерриона в стороне от последующего конфликта и честно снабдит персонажей следующей информацией:

- Все члены семьи Сумеречных Теней в той или иной степени искажены влиянием Запределья. Насколько известно Мелиссаре, нанесенный ущерб непоправим.
- Среди других членов семьи, живущих в Крепости Сумеречных Теней - три кузена Мелиссары: волшебники Берлейн, Кассиок и Вертран.
- Дезмир и Залтар - рыцари смерти, обитающие на нижних ярусах Крепости Сумеречных Теней. Контакт с Запредельем дал Дезмир способность в ограниченной степени искажать реальность. Залтар не обладает такой способностью, но владеет мечом высасывающим души.
- Самый нижний ярус Крепости Сумеречных Теней дом для синего драколича заключившего союз с рыцарями смерти. (Мелиссара знает, что филактерия драколича спрятана где-то в Крепости Сумеречных Теней, но не знает, где именно.)

Если персонажи не заинтересованы в общении с Мелиссарой, она использует заклинание *переносящая дверь [dimension door]*, переходит в зону 11 и посылает своего безумного мужа для их устранения.

Сокровище. В шкафу хранится изысканная одежда и деревянная шкатулка для драгоценностей, содержащая пару одинаковых золотых браслетов (по 250 зм каждый), золотое ожерелье с жемчугом (1250 зм) и ключ от сейфа в зоне 10b.

10b. Палата Дерриона

Деррион. Мужчина средних лет со шрамом на лице (Деррион Сумеречная Тень) беспокойно расхаживает по комнате.

Обстановка. Включают в себя простую кровать на западе, комод с одеждой на востоке и стойку для оружия и доспехов.

Деррион обрадуется возможность убить незваных посетителей. Он - человек, **чемпион** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Деррион хаотично-злой.
- Говорит на Общем языке и Глубинной речи.
- Деррион хранит свое оружие и латные доспехи на предназначенных для этого стойках. Если у него нет времени для надевания доспехов, то он обходится кольчужной рубахой (КД 15).

Деррион всегда сопровождает Мелиссару когда она покидает их апартаменты, опасаясь, что она может пострадать без его защиты. Он живет в постоянном страхе того, что авантюристы могут вторгнуться в Крепость Сумеречных Теней и опустошить её. Длительное воздействие Запределья сделало его недосыпающим и раздражительным. Глаза Дерриона налиты кровью, и он постоянно слышит не существующие в реальности шёпоты. Только Мелиссара может контролировать его непостижимую ярость по отношению к посетителям.

Сокровище. Под кроватью находится закрытый сейф с 200 пм и 1000 зм. Ключ из зоны 10a открывает сейф, его также можно открыть при помощи заклинания *открывание [knock]* или аналогичной магии, или использующим воровские инструменты персонажем, преуспевшим в проверке Сл 15 Ловкости.

11. КАБИНЕТ МЕЛИССАРЫ

Книжный шкаф. Длинный книжный шкаф со стеклянными дверцами занимает большую часть северной стены (см. "Книжный шкаф" ниже).

Письменный стол. Крепкий письменный стол, покрытый стопками пергаментов, стоит у восточной стены (см. "Письменный стол" ниже).

Верстак. На верстаке у южной стены разложен набор алхимических принадлежностей.

Книжный Шкаф

Стеклянные дверцы книжного шкафа не заперты.

Сокровище. В шкафу хранятся книги на касающиеся магии темы, фокусировки на магии школы воплощения и планарных путешествиях. Три книги оцениваются по 100 зм каждая. Они называются *"Истинно Темный Путь Становления Личем"*, *"Размышления Планарного Путешественника"* и *"Касаясь Запределья: Прискорбное Падение Волшебника в Безумие"*. Среди остальных мирских фолиантов спрятана книга заклинаний Мелиссары, на обложке которой (правой стороной вверх) изображен фамильный герб Сумеречных Теней и содержатся все подготовленные Мелиссарой заклинания, плюс *волшебный замок [arcane lock]* и *охранные руны [glyph of warding]*.

Письменный Стол

На столе аккуратная стопка записей. В половине из них подробно расписаны тщательные магические эксперименты и исследования, касающиеся природы Запределья. Остальные - бессмысленный бред, намекающий на медленную деградацию разума их автора.

Нижний ящик запечатан заклинанием *волшебный замок [arcane lock],* наложенным Мелиссарой. Внутри небольшой черный дневник. На первую страницу нанесено заклинание *охранные руны [glyph of warding],* взрыв которых нанесёт урон огнем (Сл спасброска 15). Руны срабатывают, если кто-нибудь кроме Мелиссары откроет дневник (мера предосторожности, чтобы ее кузены прочитав его, не докопались до её секретов).

В дневнике подробно описывается беспокойство Мелиссары по поводу своей семьи, а также о ее растущем страхе потерять разум и душу в Запределье. Похоже, что от отчаянья она пытается использовать записи в дневнике для сохранности своего разума.

12. ГОСТИНАЯ

Гобелен. Западную стену украшает красивый гобелен (см. "Сокровище" ниже).

Обстановка. В комнате расположены несколько зон отдыха с удобными креслами и низкими столиками. Пустая бутылка хорошего вина стоит на столике рядом с использованным кем-то бокалом.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной стене ведёт в кабинет Мелиссары (зона 11).

Сокровище. На гобелене изображен оригинал Крепости Сумеречных Теней, впечатляющей заросшей плющом виллы, когда-то стоявшей в Морском Округе Глубоководья, пока ее не сожгли дотла. Гобелен стоит 250 зм и весит 50 фунтов.

13. ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ

Зомби. Человек-**зомби** в гниющей, грязной одежде шаркает взад и вперед по комнате. Его сопровождает сильный запах разложения.

Обстановка. Заплесневелая мебель включает в себя кровать, письменный стол, заваленный пожелтевшими бумагами, и пустую полку для книг.

Зомби - это то, чем стал Зейл Эфрам, человек, волшебник и авантюрист, убитый в Крепости Сумеречных Теней. Мелиссара Сумеречная Тень (см. зона 10а) использовала заклинание *восставший труп [animate dead],* чтобы оживить его труп. Зомби не имеет никаких ценностей и нападает на любое побеспокоившее его существо, кроме своего создателя.

Бумаги на столе - архитектурные чертежи. Потратившие 1 час на изучение рисунков персонажи, смогут собрать вместе точную карту ярусов 1 и 2 Крепости Сумеречных Теней, за исключением потайных дверей и скрытых за ними мест.

14. ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ

Манекены. У восточной и западной стен установлено по два деревянных манекена.

Стойки. По северной стене, с обеих сторон от двери, стоят стойки с оружием и доспехами

Коврики. Расстеленные на полу набитые соломой холстяные коврики образуют зону для спарринга в середине комнаты.

На стойке для доспехов два щита и по два комплекта кожаных доспехов, проклёпанных кожаных доспехов, кольчужных рубах и латных доспехов. На оружейной стойке одинаковые пары длинных мечей, кинжалов, боевых топоров, боевых посохов, боевых молотов и копий.

15. ФОНТАН

Доминирующее положение в помещении занимает невысокий мраморный фонтан со статуей аболета. Вода выливается изо рта аболета и с шумом стекает в каменный бассейн. Сливные отверстия у дна по краям бассейна предотвращают его переполнение.

Сокровище. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* наложенное на фонтан, покажет ауру магии школы вызова вокруг статуи аболета, внутри которой находится источник воды - *графин бесконечной воды (decanter of endless water)*. Графин можно достать, лишь уничтожив при этом статую с КД 17, 60 очками прочности, и иммунитетом к яду и психическому урону.

ЯРУС 2

Лестница из зон 3 и 9 ведет вниз на 50 футов до яруса 2. Здесь живут Вертран и Берлейн, два окончательно искажённых и злых члена семьи Сумеречных Теней.

По всему ярусу разносятся едва различимые шепоты, и постоянно появляются и исчезают по краям поля зрения персонажей силуэты теней.

16. ТАЙНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Три невидимых **блуждающих огонька** парят здесь на тот случай, если Вертрану или Берлейн понадобятся их услуги.

16a. Сгоревшая Библиотека

Впавшая в ярость неделю назад Берлейн (см. зона 18b) использовала несколько заклинаний *огненный шар [fireball],* уничтожив содержимое комнаты.

Сгоревшие полки и стеллажи. Вдоль стен выстроились обожженные книжные полки и стеллажи для свитков.

Обугленная мебель. Обугленные останки трех мягких стульев и трех журнальных столиков лежат на сильно обгоревших коврах посреди комнаты.

16b. Лаборатория

Верстак, стоящий вдоль западной стены, заставлен инструментами, деталями и магическими аппаратами.

Сокровище. На верстаке лежат полные набор алхимика, набор отравителя, набор целителя и заполненный маслом фонарь. Недавно приготовленное *зелье невидимости (potion of invisibility)* находится среди других, содержащих обыденные жидкости, сосудов.

16c. Очищающая Комната

Антимагия. Вся магия здесь подавляется как при заклинании *преграда магии [antimagic field]*.

Гобелен. На висящем на южной стене гобелене изображен пейзаж из деревьев, сделанных из щупалец, и парящими скалистыми островами, покрытых пускающими слюни ртами и налитыми кровью глазами (см. "Сокровище" ниже).

Комната используется для избавления объектов и существ от нежелательной магической энергии, которая может дестабилизировать излишне к ней восприимчивый эксперимент. В дополнение к постоянно действующему в комнате антимагическому эффекту, у любого существа, проходящего через зону и имеющего при себе любые магические предметы и любые активные на себе магические эффекты, их действие будет подавлено в течение 1к4 минуты после выхода из зоны. Накладываемое извне комнаты заклинание *обнаружить магию [detect magic]*, не обнаруживает эффект антимагического поля.

Сокровище. Гобелен весит 30 фунтов и стоит 250 зм (если персонажи смогут найти покупателя, оценившего его тревожащие образы потустороннего мира).

17. КОМНАТА ВЕРТРАНА

Вертран. Облысевший пожилой мужчина (Вертран Сумеречная Тень) сидит спиной к двери за письменным столом на севере.

Кровать. У южной стены просто выглядящая кровать.

Гобелен. На висящем на восточной стене гобелене, изображены дворяне семьи Сумеречных Теней, чьи черты искажены неестественным и пугающим образом. (При ближайшем рассмотрении обнаруживается, что гобелен настолько поврежден плесенью, что теперь не имеет никакой ценности).

Там, где должны быть глаза, у Вертрана гладкая кожа, он отдал их существу из Запределья в обмен на слепое зрение. Предвидя появление незваных гостей, Вертран решил встретиться с ними с глазу на глаз. "Смерть овладеет нами" - говорит он, прежде чем подняться на ноги и применить свои сокрушительные заклинания.

Вертан - человек, **архимаг**, со следующими изменениями:

- Вертран хаотично-злой и говорит на языках Бездны, Общем, Подземном и Глубинной речи.
- Обладает слепым зрением на расстоянии в 60 футов и слеп за его пределами.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у него подготовлено заклинание *смятение [confusion].*

На столе Вертрана лежат письменные принадлежности и рукописные заметки, написанные им ещё до того, как он потерял зрение. Записи трудно понять, и для их расшифровки требуется успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Расследование). В них подробно описаны исследования Вертрана в области магических вихрей, а также способы расширения и дестабилизации планарных порталов.

Сокровище. Книга заклинаний Вертрана лежит в верхнем ящике стола. В ней содержатся все подготовленные им заклинания, а также *знание легенд [legend lore], призыв элементалей [conjure elemental]* и *планарные узы [planar binding]*. Заклинания записаны на шрифте для слепых.

18. АПАРТАМЕНТЫ БЕРЛЕЙН

Покои принадлежат ужасно обезображенной волшебнице Берлейн Сумеречная Тень.

18a. Кабинет

Обстановка. На юге черный каменный стол. Рядом с ним тонкий каменный пюпитр с лежащей на нём открытой книгой.

Гобелен. На покрывающем восточную стену гобелене, изображено кошмарное существо с щупальцами, запихивающее в свою черную пасть несколько голых, перепуганных гуманоидов.

Записи Берлейн, разбросанные по ее столу, представляют собой смесь эзотерической магии и безумных высказываний. Все это рисует картину ужасающих экспериментов, проводимых над живыми гуманоидами. Недавно нацарапанный комментарий сообщает о нехватке новых субъектов, что тормозит ее работу.

Сокровище. Книга на кафедре - это книга заклинаний Берлейн, содержащая все подготовленные ей заклинания, плюс *огненный шар [fireball]* и *изменение памяти [modify memory].*

Гобелен весит 40 фунтов и стоит 250 зм (если персонажи смогут найти покупателя, оценившего столь вопиющий образ).

18b. Опочивальня

Обстановка. У западной стены комод и кровать, заваленная подушками. У восточной расположена гостиная зона с удобными креслами.

Монстры. Подвергшийся мутации гуманоид (Берлейн Сумеречная Тень) сидит на краю кровати, залатывая прорехи на мантии. Рядом парят два **грелла**.

Чуть больше года назад Берлейн и ее брат Корва ненадолго вошли в Запределье, после чего слились в единую физическую форму. Слияние уничтожило большую часть тела и личности Корвы, оставив Берлейн дополнительный рот и ещё две руки, которые когда-то принадлежали ее брату. Она также унаследовала некоторые его внутренние органы и черты характера. Берлейн может говорить как одним так и сразу двумя ртами.

У неё грязные светлые волосы, пронзительно темные глаза и два рта там, где они обычно и находятся - но один ниже другого. Из ее деформированных плеч торчат две пары рук - ее первоначальные конечности выше, чем конечности брата. Берлейн носит небрежно пошитую мантию, сделанную из других предметов одежды и подходящую для ее изменившегося из-за мутации облика.

Берлейн близкая родственница Вертрана, и оба волшебника прекрасно работают вместе. Она не заинтересована в создании альянсов с посетителями и попытается пленить незваных гостей для своих экспериментов.

Берлейн – **архимаг**, со следующими изменениями.

- Берлейн - хаотично-злая аберрация, говорящая на языках Общий, Греллов, Подземный и, Глубинная речь.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у неё подготовлено заклинание *превращение [polymorph].*
- Бонусным действием она может использовать дополнительный рот и руки для колдовства подготовленного ей любого заговора.

Греллы служат Берлейн в качестве лакеев, и она общается с ними на их родном языке. Они попытаются схватить и усмирить незваных гостей, как только их заметят.

Сокровище. В комоде лежат клочки от порванной одежды. В нижнем ящике незапертый сундук, содержащий 300 зм, полированная хрустальная сфера, напоминающая блестящее глазное яблоко доппельгангера (пригодное для использования в качестве предмета магической фокусировки), и *свиток с заклинанием окаменение (spell scroll of flesh to stone)*.

19. ФРЕСКА КРЕПОСТИ СУМЕРЕЧНЫХ ТЕНЕЙ

В комнате ничего нет, кроме пыльной фрески на её северной стене, размером 30 футов в длину и 15 футов в высоту. На ней изображен величественный, увитый плющом особняк и поместье, когда-то стоявшие в Глубоководье и представляющие собой изначальный вид Крепости Сумеречных Теней.

В маленьких нишах, играющих роль окон особняка, расположены крошечные, высотой 3 дюйма, окрашенные деревянные бюсты символизирующие членов семьи Сумеречных Теней в 1355 ЛД. Видевшие ранее другие изображения Арандрайи, Мэлвин, Ярлитры и Ксерриона Семеречных Теней персонажи, узнают их крошечные подобия рядом с бюстами других членов семьи и слуг. Две ниши пусты, Залтар забрал с собой стоящие ранее там бюсты (см. зона 34a).

20. КОЛОННЫЙ ЗАЛ

Каменные колонны поддерживают плоский потолок на высоте 40 футов. Каждый звук здесь усилен, так что даже шепот или тихие шаги можно услышать в зонах 20a, 20b и 20c. Проверки Ловкости (Скрытность) для бесшумного передвижения выполняются с помехой.

20a. Центр Зала

Стража. Центр патрулируют пять невидимых **блуждающих огоньков**.

Помост. Пять ступенек ведут на каменный помост, позади которого находятся двойные позолоченные двери, ведущие в зону 22.

Когда посетители прибывают в зал без предупреждения, блуждающие огоньки становятся видимыми и с нетерпением расспрашивают прибывших. Персонажи должны предоставить правдоподобную причину своего присутствия здесь и преуспеть в проверке Сл 20 Харизмы (Обман или Убеждение), чтобы убедить блуждающих огоньков их не атаковать. Если им не понравится то, что они услышат, то три огонька немедленно атакуют. Двое других отходят, чтобы предупредить Вертрана (зона 17) и Берлейн (зона 18b), которые вместе с греллами Берлейн поспешат в зал. К разразившейся здесь битве присоединятся нотики из зоны 20b.

20b. Западный Атриум

Здесь за колоннами прячутся пять **нотиков**. Они сражаются бок о бок с блуждающими огоньками в зоне 20a, но избегают боя без них. Если персонажи атакуют нотиков, то все блуждающие огоньки из зоны 20a поспешат нотикам на помощь.

20c. Восточный Атриум

В этой части зала пусто.

21. ПРИЁМНАЯ

Простая, но удобная мебель расставлена по пыльной, не использующейся в последние годы приёмной комнаты для гостей. У северо-западной стены буфет с большим зеркалом в стальной раме.

22. СВЯТИЛИЩЕ ТОРМА

Алтарь и фреска. Три ступени ведут в нишу, где установлен каменный алтарь. На стене позади алтаря изображена большая белая перчатка (символ Торма).

Статуи. На «концах» комнаты в форме полумесяца по обе стороны от алтаря каменные статуи изображающих людей-паладинов в натуральную величину, одетых в латные доспехи. (Статуи изображают Дезмир и Залтара Сумеречных Теней, какими они были при жизни.)

23. КОМНАТЫ ДЛЯ МЕДИТАЦИЙ

Члены семьи Сумеречных Теней используют эти комнаты для безмолвного размышления и созерцания.

23a. Внешнее Святилище

Мягкие подушки и плетеные циновки украшают пол благоухающей комнаты. В медных кадилах лежит незажжённый ладан. Потайная дверь в юго-восточной стене ведет в зону 23b.

23b. Чёрная Кристаллическая Табличка

В комнате нет источников света и она неестественно темна. Любой яркий свет в ней уменьшается до тусклого света, а тусклый свет - до тьмы. Тёмное зрение работает как обычно.

У стены напротив двери каменный стол. На столе лежит табличка из черного кристалла, исписанная странными письменами. Табличка холодна на ощупь, и кажется, что надпись на ней извивается.

Сокровище. Ксеррион Сумеречная Тень изначально использовал табличку для связи с существами Запределья. Другие члены семьи использовали её для аналогичных целей на протяжении многих лет. Она весит 11 фунтов, 7 дюймов в ширину, 13 дюймов в высоту и 2 дюйма в толщину.

Табличка из черного кристалла (black crystal tablet) - это легендарный магический предмет, требующий настройки существом, владеющим навыком Магия. Любое существо, настроившееся на табличку, должно сделать спасбросок Сл 20 Мудрости в конце своего следующего длительного отдыха. При неудаче существо поражается случайной формой долговременного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*).

Действием, настроенное на *табличку из черного кристалла* существо, может использовать ее для заклинания *разящее око [eyebite]* или *врата [gate]* (портал, созданный заклинанием, связан только с Запредельем). После того, как табличка была использована для произнесения заклинания, ее нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

24. КИШАЩИЕ НОТИКАМИ КОМНАТЫ

Это крыло Крепости Сумеречных Теней служит домом для членов семьи, чья безумная жажда тайных знаний превратила их в нотиков.

24a. Общий Холл

Двенадцать **нотиков** собрались и подозрительно глядят на незнакомцев, балаболя друг другу какую-то чушь. Если персонажи пугают нотиков, то они атакуют; в противном случае нотики позволяют персонажам беспрепятственно пройти дальше.

24b. Прятки

Два **нотика** прячутся под грудами гниющих гобеленов, сваленных у восточной стены. Нотики робко наблюдают за проходящими и избегают боя.

24c. Гниющий мусор

Нотики кидают сюда мусор, в том числе и наполовину съеденные трупики крыс, летучих мышей и прочих мелких вредителей. На южной стене висят обрывки гобелена, изображающего Глубоководье.

25. ЗАБРОШЕННАЯ КОМНАТА

Комната служила помещением для членов семьи Сумеречных Теней, пока они не превратились в нотиков. Здесь осталась лишь расколотая мебель и изодранный в клочья гобелен, висящий на западной стене.

26. СОКРОВЕННЫЕ ТАЙНЫ

Нотики крадут книги и хранят их в этой комнате со следующими особенностями:

Гобелен. Западная стена укрыта гобеленом изображающим силуэты фигур, стоящих перед звездным небом.
Башни из книг. По всей комнате расставлены стопки книг, некоторые из них доходят почти до потолка.

Сокровище. Поиски в стопках обнаружат четыре глубоко философских текста, которые заинтересованные мудрецы смогут оценить в 250 зм каждый. Их названия: *"Узоры в Гобелене Времени", "Пророчества У'кет", "Шепот Минувшей Правды"* и *"Истории Экзистенциального Ужаса".*

Гобелен изображает потрясающее ночное небо, украшенное звёздами из жемчуга и алмазной крошкой, но созвездия на нём не соответствуют ни одному из известных в Фаэруне. Гобелен стоит 2500 зм и весит 30 фунтов.

27. УБОРНАЯ

В комнате несколько грязных отхожих мест и она засыпана мусором. Сумеречные Тени пользуются ночными горшками, которые нотики относят и опорожняют здесь. Нотики пользуются уборной, не обращая внимания на ее состояние.

28. НАСЛЕДИЕ КСЕРРИОНА

В зал ведут две пары двойных дверей, и открытие любой из них предупреждает стоящих здесь на страже существ. Содержимое зала следующее:

Слаады. Четыре невидимых **смертельных слаада** стоят на страже у самых северных колонн. Слаады с удовольствием служат Дезмир и Залтару и атакуют незваных гостей как только их заметят.
Фреска. Две каменные скамьи, поставленные бок о бок в центре зала, обращены к красочной фреске на северной стене. На фреске, 30 футов в длину и 15 футов в высоту, изображен стройный человек волшебник средних лет (Ксеррион Сумеречная Тень), стоящий перед волшебным порталом с вырывающимися из него щупальцами. Волшебник улыбается и сжимает в руках черную кристаллическую табличку.

29. ЛЕСТНИЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Статуя. На севере статуя 10 футов высотой, изображающая человека с перекошенным от боли лицом, раздавленного насмерть каменными щупальцами, вырвавшимися из пола.
Лестница. Винтовая лестница на юге спускается на 50 футов в зону 30a.

ЯРУС 3

Неестественная порча Запределья пронизывает самый глубокий ярус Крепости Сумеречных Теней. Любое существо, кроме обитателей крепости, заканчивающее долговременный отдых на этом ярусе, должно сделать спасбросок Сл 15

Мудрости. При провале существо не получает никакой выгоды от отдыха и поражается случайной формой долговременного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*).

30. НИЖНИЙ ЗАЛ

Лестница с яруса 2 заканчивается перед этим залом, выглядящим старше, чем остальная часть Крепости Сумеречных Теней.

30a. Зал Сумеречных Теней

Герб дома. В центре пола зала установлен диск диаметром 20 футов из пурпурного камня с гербом Сумеречных Теней: зажженный факел с тремя тлеющими угольками, оранжевое пламя от них направлено к двойной двери ведущей на запад.

Мозаика. Сводчатый высотой в 40 футов потолок украшен облупившейся мозаикой облачного, ярко освещенного неба.

Подпалины. На стенах и колоннах многочисленные пятна подпалин.

Статуи. Четыре восьмифутовые статуи людей-дворян стоят в широких альковах на севере и юге.

Преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (Расследование) персонаж догадается, что пятна подпалин на стенах и колоннах были нанесены оружием дыхания синего дракона. Много лет назад Халастер заманил драколича Линнoракса в Крепость Сумеречных Теней. Дезмир и Залтар вынудили драколича служить им. Драколич поджидает незваных посетителей в зоне 40 и охраняет склеп рыцарей смерти (зона 41).

Статуи в северных альковах изображают Арандрайю и Мэлвин Сумеречных Теней. Статуи на юге их брата Ксерриона и ещё одну их сестру Ярлитру. Каждая статуя стоит на двухфутовом высотой каменном постаменте, на котором выгравированы их имена.

Секретная Дверь. Запертая потайная дверь спрятана в стене рядом со статуей Ксерриона в юго-западном алькове. Исследующий статую персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие), замечает, что одно из колец на левой руке Ксерриона можно провернуть вокруг его пальца. Вращение кольца открывает потайную дверь ведущую в зону 37.

30b. Фамильные Склепы

В сводчатом, высотой в 15 футов, коридоре с обоих сторон расположены ниши с пыльными каменными гробами, в которых лежат останки умерших членов семьи Сумеречных Теней, но без каких-либо ценностей внутри.

31. ПРИБЛИЖАЯСЬ К БЕЗУМСТВУ

Влияние Запределья исказило комнаты, заставив линии, где встречаются пол, стены, потолок и колонны, казаться искривлёнными.

31a. Холл Деформаций

Искривленные колонны в зале, кажется, чуть меняют свою форму каждые несколько минут.

31b. На Пороге Безумия

Близость Запределья. Можно почувствовать странную энергию, исходящую от двойной двери на западе. Чем ближе существо подходит к дверям, тем больше ему становится не по себе.

Слаады. Четыре невидимых **смертельных слаада** стоят перед двойными дверями, ведущими в зону 32. Слаады с удовольствием служат Дезмир и Залтару и атакуют незваных гостей, как только их заметят.

Гобелен. Гобелен на восточной стене изображает группу извивающихся, деформирующихся людей и сливающихся в одно бесформенное, кощунственное существо.

Сокровище. Гобелен весит 50 фунтов и стоит 750 зм для того, кто сможет оценить его пугающие декорации.

32. В ЗАПРЕДЕЛЬЕ

Изогнутая западная стена комнаты представляет собой бурлящую цветовую массу и болезненно сверкающего света - частично пробитый портал в Запределье. Существа физически не могут пройти через портал, но Запределье влияет на Материальный План соединяясь с ним в этом месте. Персонаж может установить истинное значение портала с помощью успешной проверки Сл 20 Интеллекта (Магия).

Любое существо, коснувшееся задней стены, должно преуспеть в спасброске Сл 20 Мудрости, иначе оно станет очарованным стеной на 1 минуту. Очарованное таким образом существо ошеломлено и смотрит в стену, впитывая в себя силу и безумие Запределья. Эффект заканчивается когда существо получает урон или другое существо действием

встряхивает его или ударяет. После окончания эффекта очарования, существо приобретает случайную форму бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*).

33. СВЯТЫНЯ

Залтар ценит место как святыню, посвящённую его сестре Дезмир. Ее портреты - как при жизни, так и в образе рыцаря смерти - висят в рамах на каждой из стен.

34. КОМНАТЫ ЗАЛТАРА

В этих покоях влачит своё жалкое существование Залтар, избегая всех существ, кроме своей сестры.

34a. Залтар Сумеречная Тень

Обстановка. В комнате несколько стульев и диванов, все покрыто пылью и паутиной.

Мольберт. В северо-восточном углу установлен деревянный мольберт, задрапированный черной тканью. (Под тканью, на мольберте, находится полузаконченный прижизненный портрет Дезмир, лежащей обнаженной на ложе из щупалец.)

Залтар. В кресле, лицом к северной и западной дверям, сидит Залтар Сумеречная Тень - рыцарь смерти в черных доспехах. В своих иссохших руках он держит две крошечные раскрашенные деревянные фигурки (бюсты самого себя и его сестры в детстве, которые он взял с фрески в зоне 19).

Авантюристы прерывают Залтара в момент размышлений, и он считает их присутствие личным оскорблением. Он **рыцарь смерти (death knight)** со следующими изменениями:

- Залтар владеет длинным мечом - *вором девяти жизней (nine lives stealer)* с 5 оставшимися зарядами. У него +13 бонус к попаданию этим оружием. При попадании он наносит рубящий урон 11 (1к8 + 7) или рубящий урон 12 (1к10 + 7) при хвате двумя руками, плюс 18 (4к8) некротического урона.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у него подготовлено заклинание *поиск существа [locate creature]*.
- Он говорит на языках Бездны, Общем и Глубинной речи.

Когда непрошеные гости входят в его комнату, Залтар встает, обнажает меч и со словами: "Дезмир предсказала ваше прибытие. Я долго ждал", атакует авантюристов

34b. Чёрный Обелиск

В комнате высотой 20 футов лишь один единственный объект - это находящийся в центре конический обелиск из черного камня высотой в 15 футов.

Сумеречные Тени обнаружили обелиск на другом уровне Подгорья и доставили его сюда, подвергнув воздействию Запределья. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет идущую от обелиска сильную ауру магии школы ограждения, а использующий способность Божественное Чувство паладин обнаружит заключенную внутри обелиска небесную сущность.

Персонажи с совокупным показателем Силы 60 и выше смогут опрокинуть обелиск, являющийся объектом Огромного размера с КД 17, 90 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Падение или разрушение обелиска высвобождает попавшего внутри него в ловушку коатля. **Коатль (couatl)** с именем Тезка-Зяня появляется в облике Крошечной размером желтой лягушки. Используя способность телепатии, замаскированный коатль поблагодарит персонажей за своё освобождение. Влияние Запределья лишило её воспоминаний, в том числе и тех, которые могли бы объяснить её пленение и назначение обелиска.

Если в отряде нет злых мировоззрением персонажей, Тезка-Зяня предлагает сопровождать своих спасателей и помогать им до тех пор, пока в её услугах больше не будет необходимости. Она продолжает выдавать себя за лягушку до тех пор, пока обстоятельства не заставят раскрыть свою истинную форму. Запертая в ловушке обелиска на протяжении тысячелетий, она ничего не знает о Подгорье или Глубоководье.

35. ГЛАЗА В КАМНЕ

В этом помещении расположен единственный способ, с помощью которого персонажи могут попасть на уровень 23 Подгорья.

Арка. Каменная арка встроена в восточную стену между двумя галереями зала. На замковом камне арки вырезано лицо Халастера, его глаза следят за любым существом, приближающимся к арке.

Окаменевший бехолдер. В северной части боком на полу валяется окаменевший бехолдер.

Бехолдер здесь появился раньше, чем пришли Сумеречные Тени. Если снять с него состояние окаменения заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией, он не разбираясь атакует всех подряд.

Арочные Врата на Уровень 23

Арка - это магические врата Халастера (см. «Врата»). Правила их прохождения следующие:

- Если какое-либо существо касается арки, лик Халастера восклицает на Общем: «Магию для безопасного прохода!» Затем с пола перед аркой поднимается каменная рука с плоской вытянутой ладонью. Когда в руку будет помещен магический предмет хотя бы необычной редкости, она проваливается обратно в пол вместе с положенным в неё предметом, который телепортируется в кабинет Халастера в зоне 37 на уровне 23, и после этого врата открываются на 1 минуту. Если подходящий магический предмет не будет положен на ладонь каменной руки в течение 10 секунд после её появления, она указывает на ближайшее существо, которое может видеть лик Халастера и оно должно преуспеть в спасброске Сл 22 Телосложения или окаменеет.
- Чтобы пройти через врата, персонажи должны быть 17-го уровня и выше, (см. «Джессира Кестелхарп»). Первое существо, прошедшее через врата, активирует старшую руну (см. «Старшие Руны»).
- Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 1 на уровне 23, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

36. НЕИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КОМНАТЫ

Сумеречные Тени никогда не посещают эти комнаты. Отдыхающих здесь персонажей вряд ли кто потревожит.

36a. Пустая Комната

Здесь ничего нет.

36b. Обвалившаяся Комната

Часть потолка обрушилась, образовав в нём трещину длиной 20 футов и шириной 5 футов. Пол под трещиной засыпан щебнем.

37. СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА

Неосвещенная комната соединяется потайными дверями с зонами 30a и 38c. Изнутри помещения двери легко обнаружить и открыть.

Зандерброк

Если где-нибудь в комнате произнести слово "зандерброк", на полу в самом южном углу комнаты магическим образом появится гранитный конус (см. уровень 6, зона 39c, для информации про это слово.) высотой 4 фута и с шириной основания в 2 фута. При внимательном рассмотрении обнаружится, что верхняя часть конуса отвинчивается, открывая полый отсек внутри.

Сокровище. Внутри отделения *зелье силы великана (potion of giant strength)* (облачного) в закрытой крючкообразной хрустальной колбе стоимостью 25 зм.

38. КОМНАТЫ ДЕЗМИР

Здесь живет Дезмир, строя планы захвата Глубоководья и уничтожение древних врагов своей семьи.

38a. Помни о Смерти

Гобелен. На восточной стене висит большой гобелен с изображением Глубоководья.

Череп. Перед гобеленом на каменном пьедестале высотой 3 фута лежит обугленный человеческий череп.

Все, что осталось от матери Дезмир, Ярлитры Сумеречной Тени, погибшей при разрушившем Крепость Сумеречных Теней в Глубоководье пожаре - это её обугленный череп. Дезмир хранит череп матери в напоминание о своих амбициях и целях.

Сокровище. Осмотр гобелена покажет, что на всех развевающихся над городом флагах, изображен фамильный герб Сумеречных Теней с факелом вверх. Гобелен стоит 250 зм и весит 50 фунтов.

38b. Склад

В комнате хранится неиспользуемая, покрытая паутиной мебель, в том числе кровать с балдахином и шкаф на когтистых лапах. Деревянный манекен без головы в юго-западном углу одет в пыльное желтое бальное платье, вышедшее из моды более века назад.

38c. Святилище Дезмир

Дезмир Сумеречная Тень

Дезмир. В центре помещения стоит Дезмир Сумеречная Тень, облаченная в древние доспехи, вместе с шестью **призраками** (ее советниками).

Портреты. Десятки портретов в рамах свисают с крюков на южной и западной стене. (На них изображены различные члены семьи Сумеречных Теней. Все изображения чуть искажены. У некоторых членов семьи лучатся глаза, у других плавится плоть или из лиц растут щупальца.)

Фреска. На выложенной плиткой фреске площадью 10 футов в середине восточной стены Дезмир и Залтар Сумеречные Тени предстают в виде скачущих на закованных в броню лошадях и потрясающих щитами тяжеловооруженных паладинов Торма. Щит Залтара почти полностью скрыт за его телом и лошадью, но на щите Дезмир отлично виден герб семьи Сумеречных Теней (зажженный вертикально вверх факел с тремя тлеющими угольками на фиолетовом фоне).

Дезмир настолько подверглась влиянию Запределья, что говорит загадками. Как только один или несколько персонажей входят в комнату, она изрекает: "Звезды повернутся и время покажет себя". После чего выхватывает свой меч и бросается при поддержке призраков в атаку. Дезмир - **рыцарь смерти**, со следующими изменениями:

- Бонусным действием в свой ход Дезмир может исказить реальность, отменяя урон, нанесенный себе или другому видимому ей существу в пределах 20 футов от себя. Цель искажения реальности мгновенно восстанавливает 10 очков здоровья.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у неё подготовлено заклинание *обнаружение существа [locate creature]*.
- Говорит на языках Бездны, Общем и Глубинной речи.

Секретная Дверь. В восточной стене, к северу от фрески с сидящей верхом на лошади Дезмир, находится запертая потайная дверь. Изучающий фреску персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие) заметит, что семейный герб на щите Дезмир можно повернуть. Поворот его факелами вниз, а не вверх, открывает потайную дверь ведущую в зону 37.

39. ФИЛАКТЕРИЯ ДРАКОЛИЧА

Запределье исказило пространство комнаты и ее нынешнего обитателя. В этом 20-футовом высотой помещении находится следующее:

Волнообразность. Стены и колонны напоминают волны, как будто камень из которого они сделаны не имеет плотности. (Эффект нервирующий, но безвредный.)

Статуя. В глубоком алькове северной стены возвышается статуя человека, чьи черты меняются каждые несколько секунд (см. "Статуя трансформации" ниже).

Кассиок и питомец. Лицом к статуе спиной к остальной части помещения стоит, тяжело опираясь на посох, существо в черном одеянии (Кассиок Сумеречная Тень). Рядом с Кассиоком находится его верный питомец **альфа грик [grick alpha]** и невидимый **серый слаад**, служащий ему лакеем.

Кассиок Сумеречная Тень - мужчина средних лет, искаженный длительным воздействием Запределья. Хотя его голова остается человеческой, тело напоминает гигантского жука, ходящего на задних лапах.

Кассиок – **архимаг**, со следующими изменениями:

- Он хаотично-злая аберрация, говорящая на языках Инферно, Общем, Подземном и Глубинной речи.
- Вместо заклинания *изгнание [banishment]* у него подготовлено заклинание *воображаемый убийца [phantasmal killer].*
- На висящей на шее цепочке он носит камень управления серого слаада (серый камень размером с кулак).
- Владеет *посохом силы (staff of power),* дающий ему +2 бонус к КД, спасброскам и броскам атаки заклинаниями. Его строение тела в виде инсектоида не позволяет совершать посохом рукопашные атаки.

Кассиок совершенно безумен и нападает на любого, кто не является членом его семьи. Грик и серый слаад его защищают. Если очки здоровья Кассиока уменьшатся до 20 и менее, он своим следующим действием мстительно ломает свой *посох силы*, проклиная при этом персонажей.

Статуя Трансформации

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* наложенное на статую, покажет окружающую её ауру магии школы преобразования и идущий изнутри мощный источник магии школы некромантии.

Не изменяя свою массу статуя каждые несколько секунд меняет свой вид, превращаясь в различных членов семьи Сумеречных Теней и время от времени изображая Халастера Черного Плаща или других гуманоидов, имевших с ней в контакт на протяжении прошедших лет. Когда гуманоид касается статуи, она временно принимает его облик, после чего принимает одну из своих других форм. Независимо от всех своих обликов, черты статуи слегка деформированы, как будто были вырезаны не слишком умелым скульптором.

Филактерия. В сердце статуи вставлен черный сапфир размером с яблоко. Этот драгоценный камень стоит 5000 зм и служит филактерией драколича Линнoракса (см. зона 40). Когда драколича убивают, его жизненная сила оказывается заключенной в камне как в ловушке до тех пор, пока он не сможет овладеть другим трупом дракона и воскреснуть. Драгоценный камень разрушится, если подвергнется огненному дыханию древнего красного или золотого дракона; в остальном он невосприимчив к повреждениям. Содержащая драгоценный камень статуя, является объектом Среднего размера с КД 17, 40 очками прочности и иммунитетом ко всему урону, кроме урона силовым полем.

Сокровище. Помимо *посоха силы* у Кассиока с собой его, переплетенная кожей зеленого слаада, книга заклинаний. В ней содержатся все подготовленные Кассиоком заклинания.

40. ЛОГОВО ЛИННОРАКСА

Потолок. Высота куполообразного потолка помещения 40 футов.

Драколич. Линнoракс, **взрослый синий драколич**, наблюдает за двойной дверью на востоке и как только заметит незваных гостей выдыхает в их направлении молнию.

Колонны. Четыре подпирающие потолок колонны, вырезаны из черного кристалла и исписаны магическими рунами.

В бою Линнoракс неустрашим, так как знает что филактерия (скрытая в зоне 39) сохранит его жизненную силу при разрушении тела.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг кристаллических колонн ауры магии школы ограждения, предоставляющие драколичу пороговое значение урона 40. Находясь в своём логове, драколич не получает урон от одного какого-либо источника, если только урон не равен или не превышает его пороговое значение. В таком случае урон считается как обычно. Нанесенный драколичу урон не превышающий пороговое значение, магическим образом нейтрализуется магией колонн. Каждый раз, когда колонны абсорбируют нанесенный драколичу урон, покрывающие их магические руны вспыхивают ярким светом.

Драколич теряет предоставляемые колоннами защитные преимущества, если покинет пределы своего логова, поэтому предпочитает сражаться здесь.

Каждая колонна - это объект Огромного размера с КД 13, 60 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Уничтожение одной колонны снижает пороговое значение урона драколича на 10.

41. ХРАНИЛИЩЕ СУМЕРЕЧНЫХ ТЕНЕЙ

Сумеречные Тени хранят здесь свои семейные ценности. Стены помещения поднимаются вертикально на 15 футов, а затем наклоняются внутрь, соединяясь в точке на высоте 30 футов над полом. Содержимое комнаты следующее:

Клад. Все ценности свалены в кучу в центре хранилища.

Статуи. В неглубоких альковах стоят три статуи, изображающие чудовищно деформированных гуманоидов.

Статуи приблизительно 6 футов в высоту и изображают стоящих, раскинув в стороны руки человеческие фигуры в мантиях. Каждая из них искажена влиянием Запределья следующим образом:

- У западной статуи вместо головы клубок из переплетающих между собой щупалец.
- Лицо южной статуи заменено на зубастую пасть, а ее руки напоминают жирные ложноножки.
- Голова восточной статуи начала истаивая терять свою форму, но в ней все еще можно узнать Халастера.

Сокровище

Сваленные в кучу сокровища:

- 2200 пм, 24,800 зм и 14,000 см.
- Среди рассыпанных монет лежат три драгоценных камня: топаз (500 зм), звездный рубин (1000 зм) и гиацинт (5000 зм)
- Крошечная сверкающая синяя сфера, которую легко принять за волшебный драгоценный камень (на самом деле это *камень йоун [ioun stone] проницательности [of insight]*).
- Наполовину обгоревшая детская лошадка-качалка, с золотой музыкальной шкатулкой (750 зм), спрятанной в небольшом отделении под откидным седлом.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Любой гуманоидный член семьи Сумеречных Теней, убитый на этом уровне, возвращается в виде **блуждающего огонька**, если только не будут приняты определенные меры предосторожности (см. «Исследование Уровня»).

Если Залтар и Дезмир будут уничтожены, они как неискупленные рыцари смерти снова в конечном итоге восстанут. Их амбиции и ненависть пылают слишком яростно, не давая им отказаться от своих мечтаний о завоевании, и они слишком испорчены Запределье и уже не могут получить искупление.

Когда они вернутся и обнаружат, что остальная часть их семьи уничтожена, рыцари смерти вскипают от ненависти, включив в ряды своих врагов авантюристов, осмеливших выступить против них. В отчаянии близнецы пытаются заключить союз с другими обитателями Подгорья, такими как дроу из дома Авриндар или дома Фрет, пожирателями разума из Глубокоморья (уровень 17) или культистами Шар в Приюте Ванрака (уровень 18). Если таких союзников не осталось, Дезмир и Залтар отправятся в глубины Подземья и Запределья, призывая из них невообразимые ужасы, взамен пообещав им новую жизнь в Подгорье.

Своё ЛОГОВО ХАЛАСТЕР устроил на самом нижнем уровне Подгорья, оптимизированным для четырех персонажей 17-го уровня и выше. Побеждающие здесь монстров персонажи должны получить достаточно опыта для достижения 20-го уровня.

КТО ТУТ?

Помимо Халастера на уровне также обитают два ученика Безумного Мага: Арктурия и Тробриand.

ХАЛАСТЕР ЧЕРНЫЙ ПЛАЩ

Если искатели приключений смогли достичь этого уровня, Халастер в равной степени впечатлен и снедаем любопытством. Впечатленный их продвижением он готов предоставить героям аудиенцию, но в соответствии с собственной натурой, давшей ему прозвище "Безумный Маг", Халастер может изменить свое поведение по отношению к персонажам исходя из собственных прихотей. Он может оказаться то разъяренным, то сбитым с толку, то раздраженным, то удивленным или просто скучающим, в зависимости от того, чего добились персонажи до достижения этого уровня. См. приложение А для получения дополнительной информации о Безумном Маге.

В том случае, когда действия персонажей поддерживают текущие цели Халастера (см. "Цели Халастера"), Безумный Маг не обязательно будет враждебно настроен по отношению к ним. Например, если его первостепеннейшая задача - найти себе ученика, Халастер присматривается ко всем заклинателям в партии. Он может предложить этим персонажам доказать свою ценность, выжив в Логове Безумного Мага и "освободив" место ученика, устранив Арктурию или Тробриand. Если это будет сделано, Халастер готов взять подходящего персонажа в качестве нового ученика. У Халастера нет сентиментальной привязанности к своим ученикам, и ему частенько доставляет удовольствие подбрасывать им тайно проблемы.

АРКТУРИЯ

Арктурия - лич и мастер магии школы преобразования. За прошедшие годы она сильно изменила свой облик, и теперь выглядит более живой, чем типично для нежити. Из ее плеч выросли тончайшие, словно паутина крылья, а из предплечий и локтей выступают костяные шпоры.

Если персонажи уничтожили ее филактерию на 14 уровне, Арктурия нападает на них, едва увидев. В остальном у нее нет к ним особых претензий.

ТРОБРИАНД, МАГ МЕТАЛЛА

Тробриand специализируется на создании магических конструктов. Преодолевшим расположенные выше уровни персонажам, возможно уже пришлось столкнуться с некоторыми из его творений.

Пресытившись хрупкостью плоти, Тробриand перенес свой дух в специально подготовленное тело железного голема. Однако это слияние духа и металла никоим образом не улучшило его здравомыслие.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Локации подземелья на уровне (зоны с 1 по 21) привязаны к карте 23. Ни туннели, ни лестницы не соединяют подземный комплекс с расположенными выше уровнями Подгорья. Персонажи прибывают в зону 1 через врата в Крепости Сумеречных Теней (зона 35 на уровне 22).

1. ОТСТУПАТЬ НЕКУДА

Арка. Северная стена украшена каменной аркой, на замковом камне которой вырезано лицо Халастера, чьи оживленные глаза следят за каждым, приближающимся к арке, существом. На стене над замковым камнем вырезана руна.

Статуя. В южном алькове на 4-х футовом в высоту гранитном постаменте, находится каменная статуя изображающая Халастера в натуральную величину, похожая на сидящего на корточках с вытянутыми руками и скрюченными как когти пальцами стервятника, готового спрыгнуть вниз и вцепиться когтями в любого стоящего перед ней (см. "Статуя Халастера" ниже).

Фрески. Шесть 10-футовых площадью расписных фресок украшают стены вокруг арки: две по её сторонам на северной стене, две рядом с друг другом на западной стене и также расположенные две на восточной. Каждая фреска представляет собой оживленное магическим образом изображение Халастера, выполняющего одно или несколько обычных действий: потягиваясь зевает во весь рот, жонглирование жезлами, подметание пола метлой, попытками вырваться из смирительной рубашки, выполнение стойки на руках и ведущего бой с тенью.

Секретная дверь. Фреска, изображающая зевающего Халастера, скрывает потайную дверь.

Со ставшей целью заклинания *развеять магию [dispel magic]* оживленной фреской ничего не произойдёт, помимо того что изображение Халастера беззвучно поиздевается над заклинателем. Изображения становятся неподвижными, лишь попав в зону действия поля антимагии.

Арочные Врата на Уровень 22

Руна над аркой - это личная руна Халастера. И она, и вырезанное в замковом камне лицо, не несут никакого вреда.

Халастер может прикосновение к арке открыть врата на 1 минуту. Никаким другим образом с этой стороны врата не открываются. Прошедшее через врата существо, появляется в зоне 35 на уровне 22, в ближайшем незанятом пространстве рядом с расположенными там идентичными вратами.

Статуя Халастера

Каждый раз, когда отличное от Халастера существо, пытается произносить здесь заклинание, руки статуи оживают и выполняют быструю серию соматических жестов, необходимых для произнесения *контрзаклинания [counterspell]*. После произнесения заклинания статуя возвращается к своему неживому состоянию до следующей попытки колдовства. Накладывание контрзаклинания имеет автоматический успех.

Статуя - объект Большого размера с КД 17, 50 очками прочности и иммунитетом ко всем видам урона, кроме урона силовым полем. Статуя разваливается на части и теряет свою способность к колдовству, если её очки прочности будут уменьшены до 0. Разрушение статуи активирует заклинание *волшебные уста [magic mouth]*; среди порушенных обломков появляется очертание рта и произносит: "Думаешь Халастеру Черному Плащу конец? Ха! Я так не считаю."

2. ПЕРЕВЕРНУТАЯ БИБЛИОТЕКА

Все в комнате перевернуто вверх ногами, так как в ней магическим образом изменена гравитация. Комната обставлена таким образом:

Книжные полки. Вдоль стен тянутся перевернутые книжные полки, полностью заполненные перевернутыми книгами по истории различных, исследованных Халастером, миров.

Письменный стол. В центре 15-футового высотой потолка расположен перевернутый стол с лежащей на нём стопкой книг, зажатых между двумя золотыми перевернутыми подставками для книг, выполненных в виде вырывающихся из земли панцирниц.

Обратное гравитационное поле нельзя отвергнуть, хотя оно и подавляется попадая в область действия антимагического поля. Любое попадающее в комнату существо или предмет, если только оно не закреплено, не

удерживается или не находится под эффектом заклинания *полёт [fly]* или подобной магии, падает в направлении потолка.

Кроме девяти книг, лежащих между книжными подставками в виде панцирниц, на столе больше ничего нет. Восемь книг посвящены описаниям восьми школам магии, по одной книге каждой школе. Обложка и страницы девятой книги на первый взгляд незаполнены.

Размещение книг в алфавитном порядке по школам магии между подставками приводит к тому, что на обложке девятой книги появляется руна Халастера, а на её страницах тексты заклинаний. Этот фолиант - одна из книг заклинаний Халастера (см. "Сокровище" ниже).

Сокровище. Золотые подставки для книг стоят 500 зм за пару, а восемь книг с описанием школ магии стоят по 100 зм каждая.

Книга заклинаний Халастера содержит следующие заклинания: *длань Бигби [Bigby's hand], сверкающие брызги [color spray], корона безумия [crown of madness], увеличение/уменьшение [enlarge/reduce], изготовление [fabricate], псевдожизнь [false life], газообразная форма [gaseous form], порыв ветра [gust of wind], удержание чудовища [hold monster], град [ice storm], прыжок [jump], лабиринт [maze], неудержимая пляска Оммо [Otto's irresistible dance], изменение тяготения [reverse gravity], метель [sleet storm]* и *смертный ужас [weird]*.

3. ГОВОРЯЩИЕ ГОЛОВЫ

Помещение высотой в 10 футов заставлено от пола до потолка идущими вдоль стен деревянными стеллажами. На них выстроились рядами сотни банок с широкими горлышками, в каждой из которых плавает в соляном растворе чья-либо отрубленная голова.

Головы в банках - это экземпляры собираемой Халастером коллекции обитателей Подгорья: гоблины, дроу, куо-тоа, дуэргары, троглодиты, гитиянки, иллитиды и другие существа. Несмотря на то, что они отделены от своих тел, головы остаются живыми и невозмутимыми в результате магии Халастера. Постукивания по банке достаточно, чтобы голова очнулась от дремоты. Они говорят только на тех языках, которые знали при жизни, и не помнят, как оказались в своем нынешнем лишенным тела состоянии. Персонаж может попросить голову поделиться с ним знаниями, и она их с радостью предоставит. Каждая голова делится одним секретом Подгорья, определяемым путем доставания карты из Колоды Тайн (см. приложение С). Голова может также подтвердить, что на этом уровне Подгорья Халастер проводит много времени.

Удаление головы из банки или вынос банки за пределы помещения прекращает действие поддерживающей в головах жизнь магии, и они немедленно умирают.

4. ДОСПЕХИ УЖАСА

В нишах, с пометкой H на карте 23, парят шесть **доспехов ужаса (helmed horrors)**. Конструкты нападают на незваных гостей, как только их заметят и преследуют убегающих.

5. МАГИЧЕСКОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Потолок. Сводчатый потолок в помещении достигает 30 футов.

Статуи. Четыре статуи, в виде 20-футовых высотой пробивающихся сквозь пол лиловых червей, расставлены по углам комнаты. (Статуи безвредны.)

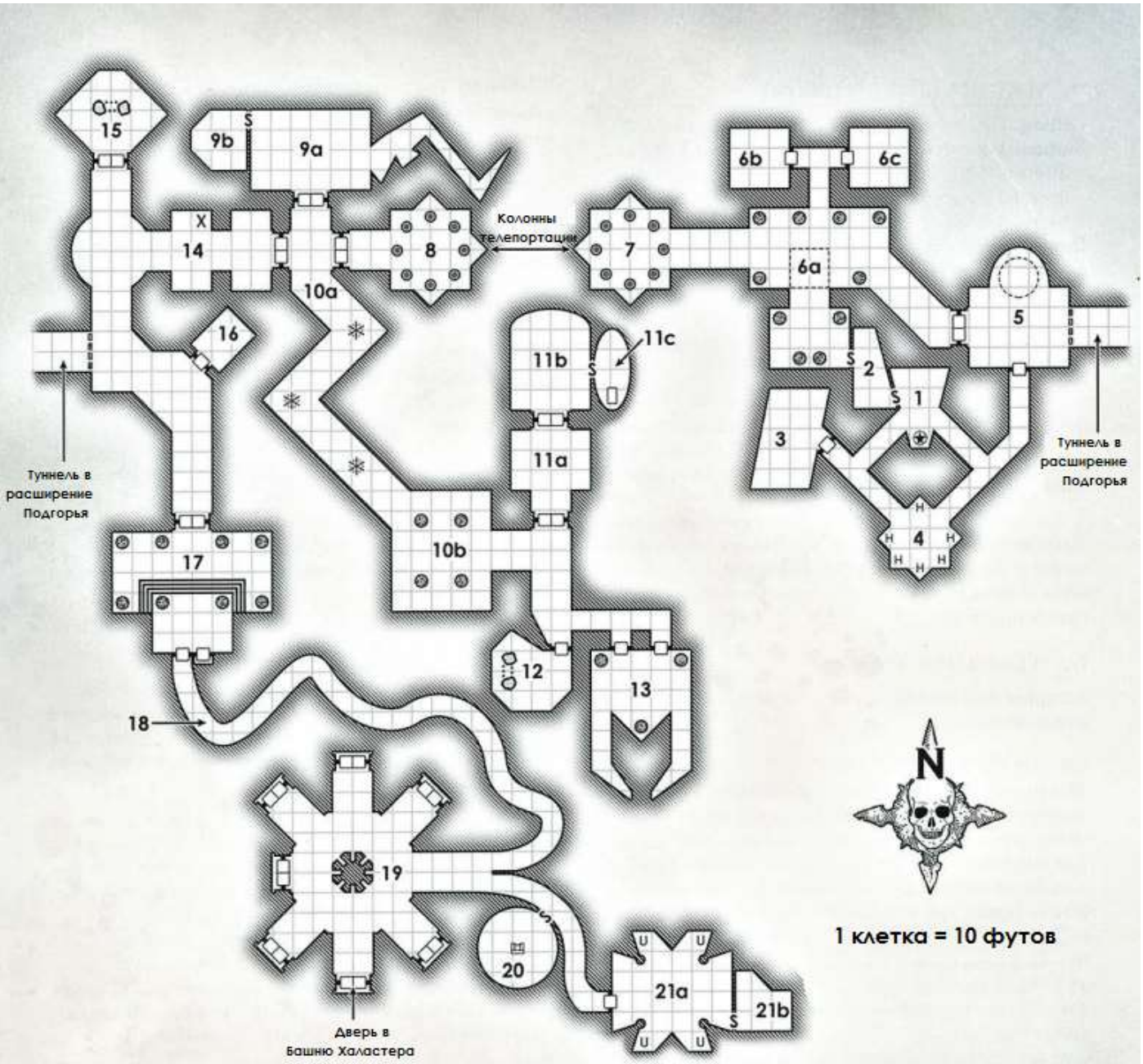
Полусфера. В глубоком, 20-футовом в высоту алькове по северной стене, внутри невидимой, куполообразной, начинающейся от пола силовой стены, заперты четверо **невидимых охотников**. (Все снятые Халастером с вагонетки предметы на уровне 15 в зоне 1, лежат на полу внутри куполообразной полусферы.)

Отмеченный пунктиром круг на карте 23 обозначает край куполообразной полусферы, созданной заклинанием *силовая стена [wall of force]* и улучшенным эффектом до постоянно действующего Халастером. Полусфера не может быть развеяна заклинанием *развеять магию [dispel magic]*, но заклинание *распад [disintegrate]* её разрушит, освобождая при этом запертых внутри невидимых охотников.

Любое, кроме Халастера, прошедшее сквозь стены полусферы внутрь купола существо при помощи магии (например, заклинания *переносящая дверь [dimension door]* или *туманный шаг [misty step]*) подвергается немедленной атаке невидимых охотников. Также они нападают на находящихся в помещении существ при разрушении куполообразной полусферы. Охотники предпочитаются наваливаться всем скопом одновременно на одного из противников.

6. КОЛДОВСКИЕ ПАЛАТЫ

Оборудованной ловушкой зал (зона 6a) перекрывает доступ в два хранилища Халастера (зоны 6b и 6c).



Башня Халастера

1 клетка = 10 футов

6a. Накопитель Молний

Десять медных железных колонн упираются в 20-футовый высотой потолок двухкамерного зала. Колонны генерируют дуги окружающих их магических молний, гудящие искры перепрыгивают от одной колонны к другой. Стоящие за пределами зала существа находятся в безопасности, как и существа в пределах 20-футового площадью пространства, отмеченного на карте 23. Существо, заканчивающее свой ход в любом другом пространстве зала, поражается молнией от ближайшей колонны и должно сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 22 (4к10) электрического урона от молнии при неудаче или вдвое меньше урона при успехе.

Действием, персонаж может изучить колонны и преуспев в проверке Сл 20 Интеллекта (Расследование), заметить закономерность в разрядах молний и получить после этого преимущество при спасбросках. Кроме того, этот персонаж определит безопасное место в центре зала.

6b. Ангельский Щит

На ведущей в помещение двери висит бронзовый молоток в виде безумного лица Халастера, борода мага оплетает кольцевидную ручку молотка. Под ним прикреплена крохотная бронзовая табличка, с надписью на Общем: "Перед входом нужно постучать."

Удар молотка активирует заклинание с использованием ячейки 8-го уровня *охранные руны [glyph of warding]*. Руна создает сферу магического пламени радиусом в 20 футов. Каждое существо в области действия сферы должно сделать спасбросок Сл 22 Ловкости, получая 45 (10к8) огненного урона при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Крошечную руну можно заметить на обратной стороне ручки дверного молотка с успешной проверкой Сл 22 Интеллекта (Расследование).

Щит. В комнате ничего нет, кроме висящего на южной стене стального щита отлитого в виде безмятежного ангельского лика, обрамленного бронзовыми перьями.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг обычного во всем остальном щита ауру магии школы ограждения, внутри которого находится пойманный в ловушку **исчадие преисподней (pit fiend)** по имени Кастзанедес. Любая способность, способная обнаружить присутствие исчадия, например, классовое умение паладина Божественное Чувство, покажет присутствие связанного внутри щита такого существа.

Если щит станет целью заклинания *опознание [identify]* или если он окажется в пределах 10 футов от составляющего ему пару щита из зоны 9b, то исчадие преисподней освободится, появляясь в пределах 5 футов от держущего щит в ближайшем незанятом пространстве. Освободившись, исчадие атакует любые другие видимые им существа, нацеливаясь прежде всего на небожителей.

Пока он заключен в щит, исчадие преисподней может телепатически общаться с владельцем щита. Он притворяется разумным магическим предметом, не желающим раскрывать свои секреты, пытаясь подтолкнуть персонажей сколдовать на него *опознание [identify]*. Если выбранная тактика не срабатывает, исчадие попытается уговорить владельца щита отправиться на поиски составляющего ему пару щита. Кастзанедес догадывается, что другой щит находится где-то поблизости, но не знает точно его местонахождение.

6c. Хранилище Компонентов

Расставленные по помещению деревянные столы завалены материальными компонентами для заклинаний, включая завернутые в льняную ткань куски масла, бочонки со стружкой корня лакрицы, бутылки со змеиными языками, наполненный светлячками террариум, и запечатанные воском банки с протухшими яйцами.

7. КОЛОННЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Восемь черных мраморных колонн образуют круг в 20-футовом высотой зале. На каждой колонне вырезан символ одной из восьми школ магии (Ограждения, Вызова, Прорицания, Очарования, Воплощения, Иллюзии, Некромантии и Преобразования).

Когда персонаж впервые входит в круг из колонн, на полу активируется заклинание *волшебные уста [magic mouth]* и произносит, прежде чем исчезнуть, на Общем следующую загадку:

> Дварфийский мой лоб украшала корона
> Отдыхаю я теперь под горой
> Кто я такой?

Правильный ответ: "Мелаир", похороненный король дварфов на уровне 6. Для решения загадки персонажи могут для определения правильного ответа использовать магию прорицания.

Произнесенное вслух стоящим в комнате имя Мелаира, заставляет нанесенные на колонны символы ярко светиться в течение 1 минуты. В течение этого времени любое входящее в область внутри круга из колонн существо или начинающее там свой ход, телепортируется в аналогичное место в зоне 8 вместе со всем, что оно носит или несет.

8. КОЛОННЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Восемь черных мраморных колонн образуют круг в 20-футовом высотой зале. В каждую из пяти находящихся на востоке колонн на высоте 10 футов вставлен желтый, размером с кулак, сапфир, таким образом чтобы все пять драгоценных камней были обращены внутрь круга. На оставшихся трех колоннах в западной части зала видны зияющие пустотой углубления, в которых должны быть помещены такие же драгоценные камни. Три пропавших драгоценных камня можно обнаружить в зоне 17.

Когда все восемь желтых сапфиров будут помещены в колонны, магия колонн активируется, и они начинают ярко светиться. Любое входящее в область внутри круга из колонн существо или начинающее там свой ход, телепортируется в аналогичное место в зоне 7 вместе со всем, что оно носит или несет.

Сапфиры можно вытащить из своих мест, но удаление даже одного из них деактивирует магию колонн.

Сокровище. Желтые сапфиры стоят по 1000 зм каждый.

9. ПОГРЕБА

В комнатах плоские потолки высотой в 15 футов.

9a. Зал Посохов

Мозаики. На покрывающих стены кафельных мозаиках изображены различнейшие магические посохи. (За мозаикой с изображением *посоха грома и молний (staff of thunder and lightning)* скрывается потайная дверь.)

Тупик. Часть восточной стены лежит в руинах, открывая доступ в извилистый, заканчивающийся тупиком, туннель.

Мозаика с *посохом грома и молний*, в отличие от других потрескалась и обгорела. Если этот участок стены станет целью какого-либо эффекта, наносящего урон электричеством либо звуком, скрытая за мозаикой потайная дверь откроется в зону 9b. Заклинание *открывание [knock]* и подобная магия никак не влияют на потайную дверь, но заклинание *распад [disintegrate]* может её уничтожить. С этой стороны открыть потайную дверь с применением физической силы невозможно, но дверь легко открывается из зоны 9b.

9b. Дьявольский Щит

На западной стене пустующей комнаты высотой в 15 футов висит стальной щит, отлитый в виде хмурого лица дьявола, окутанного бронзовым пламенем.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг обычного во всем остальном щита ауру магии школы ограждения, внутри которого находится пойманный в ловушку **дэв (deva)** по имени Арикс. Пока он заключен в щит, дэв не может ни с кем общаться. Любая способность, способная обнаружить присутствие небожителя, например, классовое умение паладина Божественное Чувство, покажет присутствие связанного внутри щита такого существа. Если щит станет целью заклинания *развеять зло или добро [dispel evil or good]*, или если он окажется в пределах 10 футов от исчадия, дэв освободится, появляясь в пределах 5 футов от щита в ближайшем незанятом пространстве. Освободившись, Арикс накладывает заклинание *обнаружение зла и добра [detect evil and good]* для определения, есть ли в его присутствии какие-либо злые мировоззрением существа. Если они есть, то Арикс нападает на них, нацеливаясь прежде всего на исчадия.

Тир, бог правосудия, отправил в Подгорье Арикса, чтобы он вразумил Фазриана, павшего планетара с 21 уровня. Однако, прежде чем Арикс смог добраться до Фазриана, его поймал и заключил в ловушку Халастер. Дэв должен завершить свою миссию, иначе он не сможет вернуться в райское царство Тира. Если персонажи утверждают, что убили Фазриана или помогли планетару обрести искупление, дэв проверяет сказанное при помощи заклинания *общение [commune]*. В том случае, если слова персонажей правдивы, Арикс выражает им свою благодарность, даруя каждому члену группы *благословение здоровья (blessing of health)* (см. "Сверхъестественные Дары" в гл. 7 *Руководства Мастера*). Ещё не повстречавшимся с падшим планетаром на 21-м уровне персонажам, Арикс предлагает сражаться вместе с партией до тех пор, пока она не покинет этот уровень и не завершит наложенную на него миссию, при условии, что персонажи не являются склонными ко злу. Если персонажи помогают впоследствии Ариксу победить Фазриана, дэв выражает им свою благодарность, даруя *благословение здоровья*.

10. МИСТИЧЕСКАЯ ВЫСТАВКА

У расположенных здесь помещениях арочные потолки высотой в 20-футов.

10a. Зигзагообразная Галерея

Производящие громкий шум в этом коридоре персонажи, привлекают к себе внимание семи **пламенных черепов** из зоны 10b. Особенности коридора следующие:

Светильники. Под потолком коридора левитируют сияющие кристаллические канделябры.

Картины. Стены увешаны картинами разных размеров в позолоченных рамах.

Галерею освещают три канделябра, их расположение отмечено на карте 23. Каждый из них магическим образом излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов. Канделябр может выдержать до 150 фунтов дополнительного веса прежде чем упадёт вниз. При наложении на него заклинания *развеять магию [dispel magic]* канделябр гаснет и с громким грохотом падает на пол.

Картины приклеены к стенам *превосходным клеем (sovereign glue)* и снять их не повредив, можно только с помощью *универсального растворителя (universal solvent)*. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг каждой из картин, а их сотни, ауру магии школы иллюзий. Половина из них - портреты Халастера в своей *мантии глаз (robe of eyes)*, выглядящего таким же безумным, как и обычно. Примерно четверть - портреты других волшебников (бывших его учеников). На остальных изображены неизвестные личности с головами мелких зверей (барсуков, мышей, кроликов, птиц, рыб и т. д.). Глаза всех картин (включая глаза на мантии Халастера), следят за проходящими по галерее - что является небольшой магической иллюзией.

10b. Щит-Ловушка

Пламенные черепа. Если они не были привлечены шумом из зоны 10a, здесь парят семь **пламенных черепов**. Их зеленое пламя - единственный источник света в помещении.

Обстановка. Стены украшают еще большее количество картин, подобных тем, что находятся в зоне 10a. Среди них в центре южной стены висит инкрустированный драгоценными камнями золотой щит.

Халастер сотворил пламенные черепа из черепов волшебников, которые безуспешно пытались стать его учениками. Они нападают на незваных гостей, как только их увидят, бомбардируя их заклинаниями *огненный шар [fireball]* в первом раунде боя. Черепа преследуют убегающих посетителей выставки, используя для открытия дверей заклинание *волшебная рука [mage hand]* при необходимости.

На вбитом в стену каменном штыре, висит покрытый золотом щит с выгравированными на нем рунами. Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет исходящую от щита ауру магии школы некромантии. Изучивший руны персонаж и успешно прошедший проверку Сл 18 Интеллекта (Магия) установит, что руны наделяют щит магической способностью улавливать в себе существ.

Любое коснувшееся щита существо, должно преуспеть в спасброске Сл 18 Мудрости или окажется в ловушке внутри него вместе со всем, что носит или несет. На отражающей внешней поверхности щита при этом будет проступать еле видимое изображение пойманного внутри него существа. Щит может одновременно поймать только одно существо. Каждый раз, когда он ловит новое существо, щит освобождает своего нынешнего пленника, появляющегося в незанятом пространстве как можно ближе к щиту.

Оказавшееся в ловушке щита существо, не может ничего сделать, кроме спасброска Сл 18 Харизмы в конце каждого из своих ходов. При успехе существо освобождается и появляется в незанятом пространстве как можно ближе к щиту. При неудаче существо получает 31 (7к8) некротического урона. Если в результате полученного от щита урона очки здоровья заключенного в нём существа уменьшаются до 0, его тело уничтожается, а душа отправляется в загробную жизнь.

Сокровище. Щит стоит 7500 зм и может быть использован как обычный щит, но полученный в бою урон может снизить по вашему усмотрению его ценность как арт-объекта.

11. МАСТЕРСКАЯ ТРОБРИАНДА

В помещениях плоские потолки высотой 20 футов.

11a. Сборочная

Металлолом. На стоящих вдоль восточной и западной стен верстаках разложены части металлических конструкций.

Незаконченный конструкт. В центре помещения сделанный из металла Огромного размера скорпион. (Это неактивный и недоукомплектованный скаладар.)

11b. Скаладар

Стража. Комнату охраняют два **скаладара** (см. приложение А), которые не покидают ее пределы ни при каких обстоятельствах.

Секретная дверь. Стены, пол и потолок покрыты стальными плитами каждая площадью 5 квадратных футов. Одна из плит скрывает потайную дверь в восточной стене на уровне пола.

11c. Тело Тробрианда

На каменной плите у южной стены лежит тщедушное человеческое тело в темной мантии. У мужчины длинные волнистые волосы и густая борода цвета железа, на указательном пальце левой руки одето металлическое кольцо.

Видевшие изображения Тробрианда персонажи поймут, что лежащее на плите тело принадлежит Магу Металла. После того как Тробрианд успешно перенес свою душу в железного голема (см. зона 13), его тело было перемещено сюда охраняющими зону 11b слугами-скаладарами. Тело находится в состоянии стазиса, но может быть атаковано обычными способами. Оно находится без сознания и имеет КД 12 и 99 очков здоровья. Без души тело лишь пустой сосуд, и Тробрианд не знает, что с ним происходит, пока его душа находится где-то в другом месте. Уничтожение тела не позволит душе Тробрианда вернуться в него обратно, если она будет вынуждена покинуть голема в зоне 13, что в результате и станет смертью Мага Металла.

Сокровище. Тробрианд носит на указательном пальце левой руки черное металлическое кольцо, которое управляет скаладарами и подавляет все другие кольца, обладающие подобными свойствами. Оно функционирует только в пределах Подгорья (см. "Скаладар" в приложении А).

12. ВРАТА НА КАМЕННЫЙ МОСТ

Стоячие врата. В 20-футовой высотой комнате у западной стены расположены два 15-футовых в высоту стоячих камня.

Барельеф. Стена за ними украшена барельефом, на котором облаченный в доспехи дварф с секирой на длинном и плоском мосту сражается с холмовым великаном.

На барельефе изображен Торхильд Язык Пламени, король древнего королевства дварфов Бесилмер, сражающийся со своим врагом в смертельном бою на Каменном Мосту (Stone Bridge), монументальным сооружением и по сей день пересекающим реку Дессарин. С успешной проверкой Сл 20 Интеллекта (История) персонаж вспомнит про легендарную битву и судьбу короля (его сбили в бою с моста и он разбился насмерть при падении).

Когда существо при помощи посоха, или просто обводя пальцем, повторит линии нанесенных на поверхности обоих стоящих камней рун Халастера (одной из двух), между ними откроются действующие 1 минуту врата. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или аналогичная магия откроет способ активации врат, их назначение и тот факт, что они являются односторонними вратами. Любое проходящее сквозь врата существо, вместе с любыми предметами, которые оно носит или несет, появляется на середине Каменного Моста. (Более подробную информацию об этом месте можно найти в книге *Принцы Апокалипсиса*.)

13. МАГ МЕТАЛЛА

В комнате высотой в 20 футов находится железный голем с головой в виде сделанного из металла черепа. Он стоит между тремя покрытыми железом и гудящими от переполняющей их магической силы каменными колоннами. Именно с помощью этих колонн Тробрианд недавно перенес в голема свою душу.

Он с нетерпением ждет испытания своего нового тела и беспощадно атакует незваных гостей, как только их заметит.

Тробрианд

Пока его душа привязана к голему, Тробрианд имеет Ур.Опасности 22 (41 000 опыта) и использует статистику **железного голема** со следующими изменениями:

- Показатель Интеллекта Тробрианда равен 20.
- Обладает чертой Колдовство, описанной ниже.

Колдовство. Тробрианд является заклинателем 18 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:
Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt]*, *волшебная рука [mage hand]*, *фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружить магию [detect magic]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *туманный шаг [misty step]*, *дребезги [shatter]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, *развеять магию [dispel magic]*, *огненный шар [fireball]*, *ускорение [haste]*
4-й уровень (3 ячейки): *усыхание [blight]*, *высшая невидимость [greater invisibility]*
5-й уровень (3 ячейки): *оживление вещей [animate objects]*, *длань Бигби [Bigby's hand]*, *наблюдение [scrying]*
6-й уровень (1 ячейка): *цепная молния [chain lightning]*, *сфера неуязвимости [globe of invulnerability]*
7-й уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death]*, *узилище [forcecage]*
8-й уровень (1 ячейка): *воспламеняющаяся туча [incendiary cloud]*, *слово силы: оглушение [power word stun]*
9-й уровень (1 ячейка): *слово силы: смерть [power word kill]*

Деактивация или разрушение одной или нескольких колонн, уничтожение голема или его принудительный вывод из помещения заставляет душу Тробрианда покинуть голема и попытаться воссоединиться со своим обычным, скрытом в зоне 11c, телом. Если персонажи не уничтожили его тело, душа Тробрианда немедленно возвращается в него, и он восстаёт в зоне 11c как **архимаг** с тем же списком заклинаний, что и в форме голема, и теми же оставшимися ячейками заклинаний, когда он покинул железное тело. Его главная цель после этого только одна - уничтожить персонажей за вмешательство в его дела.

Когда после того как душа Тробрианда покинет тело голема и после этого голем не будет уничтожен, он становится обычным **железным големом** выполняющим приказы Мага Металла и атакующим незваных посетителей как только их заметит.

Если персонажи уже уничтожили тело Тробрианда в зоне 11с, а затем деактивировали или уничтожили хотя бы одну из колонн в этом зале, душа Тробрианда вынуждена покинуть голема, но ей некуда деваться, что фактически убивает Мага Металла.

Покрытые Железом Колонны

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет исходящую от каждой гудящей колонны ауру магии школы преобразования. Рассматривающий колонны персонаж замечает выгравированные на них крошечные руны. С успешной проверкой Сл 20 Интеллекта (Магия) персонаж понимает, что колонны каким-то образом усиливают голема. Успешное накладывание на колонну заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19), деактивирует её на 1 минуту.

Каждая из колонн является объектом Огромного размера с КД 17, порогом урона 10, 80 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону.

14. ЧЕЛОВЕК С КРОЛИЧЬЕЙ ГОЛОВОЙ

Невысокий пухленький мужчина с кроличьей головой, одетый в грязную униформу слуги, прячется в квадрате, отмеченном X на карте 23. "Кроликоголовый" - **обыватель** со следующими изменениями:

- Он не вооружен и не имеет мировоззрения (0 опыта)
- У него голова кролика и он не знает и не может говорить ни на одном языке.

Бедолага кролик был превращен магией Арктурии в уникального гуманоида. Трансформация постоянна и её нельзя обратить, кроме как с помощью заклинания *исполнение желаний [wish]*. Поскольку он больше не зверь, с ним нельзя общаться при помощи заклинания *разговор с животными [speak with animals]*. Обследовавший существо персонаж, с успешной проверкой Сл 19 Интеллекта (Магия), может установить, что существо наделено характерными особенностями кролика, получившему свой гуманоидный облик в результате постоянно действующего на него эффекта от заклинания *истинное превращение [true polymorph]*.

Кроликоголовый убежал сюда от Арктурии и отказывается отходить от искателей приключений, надеясь, что они защитят его от ее гнева. Преуспевшие в проверке Сл 12 Мудрости (Проницательность) персонажи, смогут понять, что источник его страха находится где-то южнее, и действительно, он становится всё более нервным по мере их приближения к зоне 17.

Если ему показать желтые сапфиры из зоны 8, он жестами и взглядами украдкой пытается подсказать, что такие же хранятся в зоне 17.

15. ВРАТА В БЕССВЕТНУЮ РОЩУ

Доминирующее положение в 30-футовом высотой помещении занимает пара 15-футовых стоячих, покрытых мхом и грибами камней.

Когда существо при помощи посоха, или просто обводя пальцем, повторит линии нанесенных на поверхности обоих стоящих камней рун Халастера (одной из двух), между ними откроются действующие 1 минуту врата. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или аналогичная магия откроет способ активации врат, их назначение и тот факт, что они являются односторонними вратами. Любое проходящее сквозь врата существо, вместе с любыми предметами, которые оно носит или несет, появляется в Бессветной Роще (Neverlight Grove), находящейся глубоко в Подземье пещере с лесом грибов. (Более подробную информацию о Бессветной Роще можно найти в книге *Из Бездны*.)

16. ЧУЛАН С МЕТЛОЙ

В комнатке пусто, если не считать прислоненной к дальней стене пыльной деревянной метлы.

17. ДВОР АРКТУРИИ

Прислушавшиеся у дверей в эту комнату персонажи, услышат идущие изнутри звуки играющей арфы. В помещении сводчатый потолок высотой в 20 футов и в нем находится следующее:

Арктурия. Под звуки музыки на помосте, к которому ведут поднимающиеся на 5 футов ступени, танцует изможденная, покрытая синей чешуей личность, с костяными шпорами на предплечьях и локтях, тонкими словно паутина крыльями и развевающимся в танце платьем - Арктурия.

Рой бабочек. На установленной на крепком деревянном столе изящной арфе (см. "Сокровище" ниже) рядом с Арктурией играет принявший смутно похожий на гуманоида облик безвредный рой желтых бабочек. Рой находится под контролем Арктурии и рассеивается, когда её нет рядом.

Двери на помосте. В дальней от входа части помоста стене расположены две одинаковые двери. Дверь на юго-востоке снабжена ловушкой (см. "Юго-восточная дверь" ниже).

Убранство. По залу расставлено: четыре мягких кресла, четыре мягких скамеечки для ног, два дивана и два больших журнальных столика. (Вся эта мебель - двенадцать замаскированных под неё **мимиков**. Арктурия считает их своими самыми верными друзьями, и если лич подвергается нападению или обижается на посетителей, мимики быстро демонстрируют свой истинный облик и сражаются вместе с ней.)

Звероголовые люди. Между восемью колоннами стоят шесть гуманоидов с головами животных. Трое из них одеты в форму для слуг и держат метёлочки из перьев, а трое облачены в тяжелые доспехи и вооружены мечами.

Арктурия

Арктурия - **лич** со следующими изменениями:

- В дополнение к скорости ходьбы, Арктурия также получает скорость полета 60 футов и может парить.
- Она может неограниченно колдовать заклинание *смена обличья [alter self]* и у неё подготовлены следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *фокусы [prestidigitation]*, *луч холода [ray of frost]*
1-й уровень (4 ячейки): *обнаружить магию [detect magic]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]*, *волна грома [thunderwave]*
2-й уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*, *кислотная стрела Мелфа [Melfs acid arrow]*, *отражения [mirror image]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, *развеять магию [dispel magic]*, *огненный шар [fireball]*, *замедление [slow]*
4-й уровень (3 ячейки): *усыхание [blight]*, *превращение [polymorph]*
5-й уровень (3 ячейки): *оживление вещей [animate objects]*, *телекинез [telekinesis]*
6-й уровень (1 ячейка): *распад [disintegrate]*, *окаменение [flesh to stone]*
7-й уровень (1 ячейка): *изменение тяготения [reverse gravity]*, *телепортация [teleport]*
8-й уровень (1 ячейка): *слабоумие [feeblemind]*, *лабиринт [maze]*
9-й уровень (1 ячейка): *истинное превращение [true polymorph]*

Неспособная придерживаться последовательности существования, Арктурия сосредоточена на преобразовании самой себя, своего окружения и других существ. Ее настроение также подвержено постоянным переменам.

Если персонажи уничтожили ее филактерию на 14-м уровне, Арктурия известно о содеянном ими, и она сразу же их атакует. Во всем остальном она не имеет никаких претензий к авантюристам и благополучно пропускает их, не помогая, но и не чиня препятствий.

Звероголовые Гуманоиды

Как и Кроликоголовый в зоне 14, эти шесть существ - превращенные в гуманоидов магией Арктурии животные. У них следующие общие черты:

- Не имеют мировоззрения
- Не говорят и не знают языков

Трое гуманоидов в доспехах - **чемпионы** (см. приложение А) с головами игуаны, аиста и дикой собаки. В случае боя с Арктурией, двое из них будут сражаться на ее стороне, а тот, что с головой дикой собаки, втайне ненавидит Арктурию и переходит на сторону ее врагов. У каждого стража находится по желтому сапфиру (см. "Сокровище" ниже).

Трое в одежде слуг - безоружные **обыватели** с головами муравьеда, шелкопряда и землеройки. По щелчку пальцев Арктурии, слуги с метелками бросаются в указанное ей место и начинают вытирать там пыль до тех пор, пока она не сделает новый щелчок. Чтобы не происходило, они избегают боя.

Юго-Восточная Дверь

За этой дверью - каменная стена, с начертанной на ней старшей руной (см. "Старшие Руны"). Руна определяется случайным образом, путём доставанием карты из Колоды Старших Рун (см. приложение Б). Руна нацелена на

находящееся ближе всего к открывшейся двери существо. После срабатывания она исчезает, и после того как дверь будет закрыта на ее месте появляется другая старшая руна.

Сокровища Арктурии

Арфа, на которой играет рой бабочек, это один из *инструментов барда (instrument of the bards*, арфа Анструт).

Желтые сапфиры у звероголовых стражников вынуты из своих креплений в колоннах в зоне 8. Каждый такой драгоценный камень стоит 1000 зм.

18. ЖИВОЙ КОРИДОР

Спускающийся вниз, 250-футовый в длину коридор, наделен постоянно действующими колебательно-изменяющими свойствами. Под действием магии Халастера, он непрерывно конвульсивно изгибается, затрудняя этим его преодоление. Любое входящее в коридор существо или начинающее в нём свой ход, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или будет сбито с ног и получит 5 (1к10) дробящего урона. Если в момент провала спасброска существо стоит, идёт или бежит по полу, потолку или стенам коридора, оно кувыркаясь пролетает на 20 футов вперед и вниз по коридору, прежде чем шлепнуться ничком на твердую поверхность. Летающее существо получает при спасброске преимущество и при неудаче не летит кувыркаясь и не падает ничком на пол.

19. ДВЕРНАЯ РУЛЕТКА

Двустворчатые двери. В зале семь двойных дверей, из них шесть ведут в тупиковый короткий коридор.

Мерцающая колонна. Колонна в центре 20-футового высотой зала покрыта глубокими разрезами, пульсирующими меняющимся по всему спектру радуги светом.

За большинством двойных дверей - тупик, заканчивающийся глухой каменной стеной. Проход вперед есть только за южными дверьми: они открываются в расположенную далее зону 22. Проходящие через дверной проем существа не чувствуют, что покидают Подгорье и входят в расположенную вне пространства башню Халастера.

Каждый раз при открытии дверей в этом зале (кроме той, что на юге) колонна в центре испускает цветные лучи из своих бесчисленных разрезов, дублируя эффект заклинания *радужные брызги [prismatic spray]* (Сл спасброска 22), нацеленным на всех существ в пределах 60 футов от колонны. Перемещающееся на другой план в результате эффекта существо, вместо этого появляется в руках стоящей в зоне 22 статуи Халастера.

20. СПРЯТАННОЕ КОРМИЛО

Помещение скрыто за секретной дверью площадью в 10 квадратных футов и толщиной 1 фут. Дверь легко открывается, несмотря на свои внушительные размеры.

За потайной дверью расположена круглая комната с 20-футовым в высоту куполообразным потолком. В помещении следующее:

Волшебное кормило. В центре стоит покрытый черным бархатом с расшитыми серебряными звездами, позолоченный деревянный трон с мягким сиденьем и спинкой. Это весящее 200 фунтов кресло с высокой спинкой является украденным Халастером *кормилом (helm of the Scavenger)* межзвездного корабля *Поглотитель* (см. уровень 19, зона 13).

Сенсоры. Под потолком парят четыре невидимых сенсора, созданные четырьмя **ультролотами** в зоне 21а заклинанием *подсматривание [clairvoyance]*. Когда ультролоты замечают проникших в помещение незваных гостей, они телепортируются в него и атакуют.

Кормило Поглотителя

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка заклинателем)

Это кресло с витиеватым орнаментом предназначено для перемещений и маневров корабля в пространстве.

Пассивные свойства. Даже когда на кормило не настроено ни одно существо действуют следующие его свойства:

- Находясь на борту корабля водоизмещением от 1 до 100 тонн, кормило создает вокруг судна оболочку из свежего воздуха, когда оно находится в межзвездном пространстве (но не под водой). Оболочка простирается от края корпуса судна во всех направлениях на расстояние, равное ширине корабля в поперечнике и существа на его борту и вблизи судна могут нормально дышать в межзвездном пространстве. Температура внутри воздушной оболочки: 70 градусов по Фаренгейту.
- Находясь на борту корабля водоизмещением от 1 до 100 тонн, кормило создает искусственное гравитационное поле, пока судно находится в межзвездном пространстве и существа могут обычным образом перемещаться по палубам корабля. Падающие за борт существа и предметы, как на качелях, летают взад-вперед сквозь плоскость гравитации, простирающейся от главной палубы на расстояние, равное ширине корабля в поперечнике, падая сперва в одном направлении, пока не пересекают плоскость, затем, меняя направление на противоположное, снова падают сквозь плоскость и так далее, пока что-либо не вынудит их остановиться.

Активные свойства. Ощущение сонастройки с кормилом похоже на погружение в теплую воду. Вы получаете следующие способности при настройке на него и пока на нём сидите:

- Можете использовать кормило для движения корабля по воде и другим жидкостям с максимальной скоростью в милях в час, равной вашей неизрасходованной ячейке заклинания самого высокого уровня.
- Можете использовать кормило для движения корабля в воздухе или межзвездном пространстве с максимальной скоростью в милях в час, равной вашей неизрасходованной ячейке заклинания самого высокого уровня x 10.
- При условии, что у вас есть хотя бы одна неизрасходованная ячейка заклинания, вы можете управлять кораблём, хотя и несколько неуклюже, почти так же, как весла или румпель могут маневрировать морским судном.
- В любое время вы можете увидеть, что происходит на корабле и вокруг него, как если бы вы стояли на борту судна в выбранном вами месте.

Изъян. Пока вы настроены на кормило, вы не можете расходовать свои собственные ячейки заклинаний.

21. ПЕРЕМЕЩЕННОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Помещения были построены дварфами Мелаиркина на другом уровне Подгорья. Сюда их переместил Халастер.

21a. Кислота и Стекло

Ультролоты. Четыре **ультролота** (отмечены метками U на карте 23) прячутся в альковах вдоль северной и южной стен этой 30-футовой в высоту комнаты.

Застекленная яма с кислотой. Пол представляет собой лист прозрачного стекла толщиной в 6 дюймов, под ним расположена яма глубиной в 30 футов, заполненная на глубину в 20 футов желтой кислотой. Сквозь пенящуюся полупрозрачную кислоту на дне ямы видно закрепленные на нём треугольником три железных колеса диаметром в 1 фут.

Секретная дверь. Потайная дверь в восточной стене заперта.

Практически постоянно ультролоты, используя заклинание *подсматривание [clairvoyance]*, наблюдают за происходящим в зоне 20, но если кто-либо, кроме Халастера, входит в комнату, покидают свои альковы и атакуют. Их цель - охранять зону 21b. Кислота в яме ультролотов не беспокоит, так как у них иммунитет к урону кислотой.

Каждая 10-футовая площадью секция стеклянного пола имеет КД 13, порог урона 10, 25 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Разрушение трех или более 10-футовых секций приводит к тому, что остальная часть стеклянного пола разлетается вдребезги, отправляя всех стоящих на нем существ вниз, в кислоту. Любое попадающее в кислоту существо или начинающее в ней свой ход, получает 33 (6к10) урона кислотой.

Действием, персонаж может попытаться повернуть одно из железных колес на дне ямы с кислотой с успешной проверкой Сл 16 Силы (Атлетика). Колесо также можно повернуть использовав заклинание *телекинез [telekinesis]* или аналогичную мощную магию. Поворот всех трех колес открывает потайную дверь ведущую в зону 21b.

Потайная дверь находится выше уровня кислоты и запирается на три внутренних скользящих засова, каждый из которых соединен с одним из погруженных в кислоту железных колес. Если колеса не поворачивать, то для открытия двери персонажам понадобится использовать три (на каждый засов по одному) заклинания *открывание [knock]*. Дверь нельзя выломать силой, но после того как все три засова отодвинуты, она с легкостью открывается.

21b. Щит Нимоара

На первый взгляд в комнате ничего нет, кроме пыли и паутины. При более тщательном осмотре обнаруживается каменный крюк, вбитый в центр восточной стены на высоте 6 футов.

Сокровище. Если в любом месте помещения произнести вслух слово "зандерброк", на каменном крюке материализуется деревянный щит с торчащими по краям железными шипами и чёрным, расколотым надвое черепом орка на поверхности. Заклинание *знание легенд [legend lore]* укажет, что щит был создан для Нимоара, легендарного полководца людей умершего в 936 ЛД. После его смерти щит исчез из Твердыни Нимоара (на том месте где располагалась крепость, теперь построен Замок Глубоководья) и в итоге оказался здесь.

Щит Нимоара - это *+3 щит (+3 shield)* без каких-либо дополнительных магических свойств.

БАШНЯ ХАЛАСТЕРА

Помещения Башни Халастера (зоны с 22 по 36) привязаны к карте 23. Башня находится в расположенном за пределами Подгорья демиплане, но все действующие в Подгорье ограничения магии по-прежнему работают (см. "Изменения Магии"). Соединяющий зоны 23 и 26 портал, обеспечивает перемещение в\из башни.

Потолки в башне плоские и находятся на высоте 20 футов. Все внутренние помещения освещены непрерывно действующими заклинаниями *вечный огонь [continual flame]*, наложенными на витиеватые железные настенные канделябры.

22. ВХОД В БАШНЮ

За двойной дверью на севере расположена зона 19. Проходящие через дверной проем существа не чувствуют, что покидают расположенную вне пространства башню Халастера и возвращаются в Подгорье.

В помещении, с несколькими другими дверями ведущими из него, следующие особенности:

Статуя. На каменном пьедестале в центре, лицом к двойной двери, установлена статуя Халастера в натуральную величину. Руки статуи подняты перед собой, на лице застыла нелепая улыбка.

Крыса. У подножия статуи обыкновенная, безобидная крыса грызёт кусочек стебля сельдерея.

Когда он не дееспособен, Халастер прикоснувшись к статуе может телепортировать себя и все, что он носит или несет, в пространство в пределах 5 футов от статуи в зоне 28 или статуи в зоне 33 (действие не требуется).

23. БЕЗЫМЯННАЯ

У дальней от входа стены в пустой комнате прислонено зеркало в бронзовой раме высотой в 4 фута и шириной 2 фута. Посмотревшее в зеркало существо увидит, что его отражение принимает облик женщины-гнома в кожаных доспехах. Она говорит на Общем и языке Гномов и очень удивлена, увидев персонажей. Халастер поймал ее в зеркало так давно, что она потеряла счет времени и забыла своё имя, не общаясь с другими существами в течение многих веков. Гномка жаждет освободиться и просит персонажей ей помочь.

Зеркало - Среднего размера объект с КД 11, 4 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Его разбитие или успешное (Сл 19) наложение заклинания *развеять магию [dispel magic]* освобождает гномку из ловушки. Однако без поддерживающей её жизнь магии зеркала, она мгновенно стареет и умирает, не оставляя после себя ничего, кроме пыли, костей и обрывков кожаных доспехов.

24. ЗЕЛЬЕВАРНЯ

Котел. В центре пола дыра в которой потрескивает пламя. В 1 футе над огнем парит здоровенный железный котел, настолько большой, что в нем может спрятаться человек. Из котла поднимается столб черного дыма.

Оборудование. За котлом деревянный стол, заваленный оборудованием для варки. Пол вокруг стола усеян осколками стекла и пустыми склянками. Под стол засунут деревянный ящик, на боку которого выжжена личная руна Халастера.

Демилич. У стола парит **демилич**, похожий на человеческий череп с иззубренной трещиной, проходящий через одну из его глазниц.

Полки и лестница. Вдоль стен множество деревянных, высотой в 10 футов, полок заполненных банками с заспиртованными тритонами, лягушачьими глазами и другими обычными ингредиентами, используемыми при приготовлении зелий. К рейке над полками прикреплена деревянная лестница на колесиках.

Демилич это все, что осталось от Бранты Минтион, связавшейся когда-то с плохой компанией волшебницы. Жажда магии направила ее на путь зла и она выслеживала и убивала других волшебников, чтобы заполучить их книги заклинаний. Прежде чем её настигла старость, Бранта превратилась в лича. В таком виде она и пришла в Подгорье, надеясь поживиться его магией. Халастер пленил её и поработил, пообещав освободить, если она будет помогать ему при варке зелий. К сожалению, он не всегда выполняет свои обещания.

Лишенный способности подпитывать душами свою спрятанную в подземелье далеко от Глубоководья филактерию, скелетный облик Бранты разрушился. Теперь, более века спустя, от него остался только череп. Годы плена свели демилича с ума, и он нападает на кого угодно, кроме Халастера.

Хотя мощные обереги не позволяют демиличу покинуть башню Халастера, башня не считается его логовом. Следовательно, демилич не получает действий логова, и башня не демонстрирует черт логова демилича.

Котёл

При помощи магии в воздухе парит не только котёл, но и горит под ним огонь. Наложение на котёл заклинания *развеять магию [dispel magic]* приводит к его падению; наложение заклинания на огонь тушит пламя.

Эликсир безвременья. Котел содержит двадцать доз горячего маслянистого черного эликсира с плавающими в нём песчинками. Выпившее одну дозу эликсира существо, получает возможность один раз сколдовать *остановку времени [time stop]* в течение последующих 24 часов. Выпившее несколько доз эликсира существо, получает выгоду только от последней употребленной дозы. Через минуту после удаления от своего источника подогрева эликсир остывает и теряет свою магию.

Ящик

В ящике лежат тридцать закупоренных и снабженных этикетками бутылок Сказочного Лягушачьего Пойла Халастера, самодельного вина с отвратительным вкусом. На каждую этикетку нанесена руна Халастера и дата изготовления: 1531 ЛД.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг одной из бутылок ауру магии школы ограждения. Откупоривание этой бутылки приводит к тому, что в воздухе над ней появляется старшая руна (см. "Старшие Руны")

нацеленная на открывшее бутылку существо. Если бутылка была открыта при помощи заклинания *волшебная рука [mage hand]* или подобной магии, руна нацелена на заклинателя, при условии, что он находится в пределах 60 футов от открытой бутылки. Руна определяется случайным образом вниманием карты из Колоды Старших Рун (см. приложение В).

25. ПРОИЗВОДСТВО

Невидимые Слуги. Вокруг двух деревянных столов расположились шесть **живых невидимых слуг** (см. приложение А). Используя ступки и пестики, они перетирают мертвых жуков в чернила, а деревянные рамки и каменные скребки используют для растягивания и скобления кожи под будущие листы пергамента. Слуги не обращают на посетителей никакого внимания.

Полки. Вдоль стен деревянные полки с банками чернил и свернутыми листами чистого пергамента.

26. ВРАТА В ДОЛИНУ ЛЕДЯНОГО ВЕТРА

В комнате пара стоячих камней высотой в 15 футов. На них высечены пиктограммы изображающие первобытных людей охотящихся с копьями на оленей и отпугивающих йети.

Когда существо при помощи посоха, или просто обводя пальцем, повторит линии нанесенных на поверхности обоих стоящих камней рун Халастера (одной из двух), между ними откроются действующие 1 минуту врата. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или аналогичная магия откроет способ активации врат, их назначение и тот факт, что они являются односторонними вратами. Любое проходящее сквозь врата существо, вместе с любыми предметами, которые оно носит или несет, появляется в Долине Ледяного Ветра, в миле к северу от города Брин Шандер. (Более подробную информацию о Брин Шандере и Долине Ледяного Ветра можно найти в книге *Гром Штормового Короля*.)

27. ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА РАНТАНТАРА

Комната служит гостиной, в которой Халастер принимает гостей (хотя и нечастых).

Обстановка. Вдоль стен расставлены богато украшенные деревянные кресла с мягкими сиденьями и спинками. Между креслами на деревянных подставках алебастровые бюсты Халастера.

Волшебная палочка. В центре на полу лежит потрепанный круглый коврик диаметром в 20 футов, украшенный личной руной Халастера. В 10 футах над ним парит золотая волшебная палочка с крутящимися на одном конце шариками из цветного стекла. Она атакует любое входящее в комнату без сопровождения Халастера существо.

Сокровище

После гибели Рантантара, одного из своих старейших учеников, Халастер нашел *волшебную палочку чудес (wand of wonder)* мертвого архимага и обнаружил, что Рантантар каким-то образом привязал к ней свою злую душу. Она не может сделать ничего, кроме как оживить и разрядить находящиеся на данный момент в волшебной палочке 7 зарядов.

Оживленная волшебная палочка использует статистику Крошечного размером оживленного объекта (см. заклинание *оживление вещей [animate objects]* в *Книге Игрока*). Действием, оживленная волшебная палочка может израсходовать 1 из своих зарядов на цель в виде случайным образом выбранного существа. При этом выпавшие эффекты которые должны использовать в качестве цели носителя волшебной палочки, перенацеливаются вместо этого на саму волшебную палочку. При уменьшении её очков здоровья до 0, волшебная палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Наложение на волшебную палочку заклинания *развеять зло или добро [dispel evil or good]*, избавляет ее от злой души Рантантара, после чего она со стуком падает на пол и становится неодушевленной *волшебной палочкой чудес*. Заклинание *преграда магии [antimagic field]* подавляет магию волшебной палочки, но не вытесняет находящуюся внутри нее душу.

Если ожившую волшебную палочку схватить в то время когда в ней находится злая душа Рантантара, схватившему придётся посостязаться с душой на крепость силы воли. Схватившее волшебную палочку существо, должно немедленно сделать спасбросок Сл 20 Харизмы. При неудаче существо вынуждено выпустить волшебную палочку из своих рук. При успехе волшебная палочка становится неодушевленной до тех пор, пока существо ее не отпустит. Если заклинатель продержит волшебную палочку достаточно долго для того, чтобы настроиться на нее, это действие навсегда изгоняет из волшебной палочки злую душу Рантантара.

28. СКРЫТЫЕ СОКРОВИЩА

Пентаграмма. На полу начерчена большая пентаграмма.

Статуя. В алькове стоит каменная статуя, изображающая Халастера в натуральную величину с завязанными глазами. В его руках - посох с головами красных драконов на его концах, одним из них он указывает на пентаграмму.

Секретная дверь. Потайная дверь в северной нише скрывает лестницу, ведущую в зону 32.

Пентаграмма и пространство над ней (цилиндр высотой 20 футов и диаметром 40 футов) находятся внутри постоянного антимагического поля (см. заклинание *преграда магии [antimagic field]* в *Книге Игрока*). Поле не позволяет при помощи заклинаний обнаружить спрятанный под потайным люком в середине пентаграммы магический предмет (см. «Щит руны Увен» ниже). Исследующий пол внутри пентаграммы персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), находит запертый люк. Персонаж может использовать воровские инструменты, чтобы попытаться открыть люк с успешной проверкой Ловкости Сл 20.

Щит Руны Увен

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Щит сделан из чешуи древнего белого дракона. На его наружной стороне выжжена руна. Исследующий руну персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (История), узнает в ней предоставляющую великие возможности руну увен («враг» на языке Великанов).

Держа щит в руках, вы получаете следующее:

Друг зимы. У вас иммунитет к урону холодом.

Смертельное возмездие. Сразу после того, как существо поразит вас рукопашной атакой, вы можете ответным действием (реакция) нанести этому существу 3к6 некротического урона.

Порча. Вы можете накладывать заклинание *порча [bane]* при помощи щита (Сл спасброска 17). Заклинание не требует концентрации и длится 1 минуту. После того, как вы произнесете заклинание при помощи щита, вы не сможете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Дар возмездия. Вы можете перенести магию щита на любое немагическое оружие, пальцем начертив на нем руну увен. Передача занимает 8 часов работы, при этом два объекта должны находиться в пределах 5 футов друг от друга. В конце щит уничтожается, а руна становится выгравирована или выжжена на выбранном оружии. Оно становится редким магическим предметом, требующим настройки, и обладает свойствами *оружия +1*. Бонус увеличивается до +3, когда оружие используется против одного из следующих типов существ, выбранных вами во время переноса руны: аберрации, небожители, конструкты, драконы, элементали, феи, исчадия, великаны или нежить.

Статуя Халастера

Исследующий статую персонаж и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), заметит, что драконьи головы на концах посоха могут быть одним движением со щелчком сдвинуты друг к другу. Когда это происходит, в центре пентаграммы откроется потайной люк.

Когда он не недееспособен, Халастер прикоснувшись к статуе может телепортировать себя и все, что он носит или несет, в пространство в пределах 5 футов от статуи в зоне 22 или статуи в зоне 37 (действие не требуется).

29. ПОРТРЕТЫ УЧЕНИКОВ

По стенам комнаты развешаны семь портретов в высоких рамах. Под каждым портретом на стене небольшая бронзовая табличка с именем. Изучающий портреты и таблички персонаж, после успешной проверки Сл 20 Интеллекта (История) утвердится в том, что это портреты первых семи учеников Халастера, показывающие их до того, как они спустились в Подгорье и стали одержимы безумием.

У каждого ученика на пальце одето *двурогое кольцо (horned ring)*; все кольца идентичны и напоминают то двурогое кольцо, которое носит Халастер. У портретов следующие свои особенности:

Рантантар - толстый, хмурый человек, обезображенный шрамами от огня. Он одет в вычурную пурпурную мантию и сжимает в обожженной правой руке *волшебную палочку чудес (wand of wonder)*.

Нестер - красивый, стройный мужчина с редеющими волосами и проницательным взглядом. Одет в простую черную мантию и носит множество колец на своих скрещенных пальцах. На лбу вытатуирована крошечная черная руна. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Магия) подскажет, что руна представляет Школу Некромантии.

Тробриand, Маг Металла - мужественный, бородатый мужчина с черными волосами, черной робой и круглых очках ремесленника. На его плече восседает крошечный железный скорпион.

Муирал Деформированный - неприглядного вида крепко сложенный мужчина с растрепанными каштановыми волосами и жестокой усмешкой. Одет в помятые латные доспехи, правой рукой придерживает под мышкой стальной шлем с изображением скорпиона, в левой руке длинный меч, с которого капает кровь.

У **Арктурии** соломенного цвета волосы, костлявые черты лица, синеватая кожа и раздраженное выражение лица. На голове широкополая коническая шляпа, на плечах накидка из бабочек. Над её поднятом вверх пальце парит крошечный светящийся символ. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Магия) поможет определить, что символ относится к Школе Преобразования.

Марамбра Ночной Клинок - эффектная женщина с длинными каштановыми волосами и пустым, отстраненным взглядом. Одета в черную мантию и в руках держит увенчанный руной посох. Успешная проверка Сл 10 Интеллекта (Магия) поможет определить, что руна относится к Школе Воплощения.

Джессира Кестелхарп - молодая просто выглядящая женщина в желто-синей мантии. На лице чуть заметен тонкий намек на улыбку. Портрет разорван на две части.

Первый подошедший к разорванному портрету Джессиры Кестелхарп на расстояние в 5 футов персонаж, услышит женский голос, шепчущий в его голове: «Так близко ...». Если портрет отремонтировать с помощью заговора *починка [mending]* или подобной магии, то изображение на мгновение оживает и Джессира на портрете снимает кольцо со своего пальца, в результате чего вполне реальное кольцо падает из картины на пол. Упавшее кольцо можно забрать, это - *двурогое кольцо (horned ring)* , очень редкий магический предмет, позволяющий настроенному на него владельцу игнорировать действующие на магию ограничения в Подгорье (см. «Изменения Магии»).

29. КОМНАТА НАБЛЮДЕНИЯ

На стене висят реалистичные изображения городских пейзажей в золоченых деревянных рамах. На самом деле, эти «картины» являются магическим оком наблюдения, установленными в различных местах Глубоководья:

- Северные городские ворота, вид на них из города.
- Южные городские ворота, вид на них из города.
- Вид на Деву Меча, одну из ходящих статуй Глубоководья, в Северном Округе.
- Вид на Сад Героев, парк в Морском Округе.
- С видом на Дом Чуда (храм Мистры) в Морском Округе.
- С видом на Первоисточник Знаний (храм Огмы) в Дворцовом Округе.
- С видом на Башню Ахайрона в Дворцовом Округе.
- С видом на Башню Черного Посоха в Дворцовом Округе.
- Вид на Рынок в Дворцовом Округе.
- С видом на интерьер таверны Зияющий Портал и колодцем в Подгорье.

Знакомые с Глубоководьем персонажи, могут легко узнать вышеуказанные места, поскольку все они являются заметными городскими ориентирами. Разрушение устройства наблюдения или снятие со стены уничтожает его магию.

31. ИЗОСТУДИЯ

В помещении восемь **живых невидимых слуг** (см. приложение А) рисуют четыре новых портрета Халастера и ваяют его статую. Входящие в комнату персонажи увидят следующее:

Художники. Кисти в невидимых руках наносят краски на прямоугольные холста, растянутые на четырех деревянных мольбертах. В то же время висящие в воздухе молотки и долота обрабатывают большую каменную глыбу.

Натурщик. Рядом с каменной глыбой приняв внушительную позу стоит молчаливый, иллюзорный образ Халастера Черного Плаща.

Иллюзия Халастера нематериальна и меняет каждую минуту свои позы. Успешное применение на иллюзию (Сл 16) заклинания *развеять магию [dispel magic]*, рассеет создавшую её магию.

Невидимые слуги игнорируют посетителей, но нападут, если их работа будет прервана или если будет рассеян иллюзорный облик Халастера.

32. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЖЕССИРЫ

Помещение обставлено так же, как и зона 27 (за исключением волшебной палочки Рантантара), что может заставить персонажей подумать, что они каким-то образом вернулись обратно в эту комнату.

Когда один или несколько персонажей пересекая эту комнату направляются к двери в зону 33, Джессира (см. "Джессира Кестелхарп") телепатически посылает каждому из них предупреждение на языке, который они знают: "За следующей дверью вас поджидает Безумный Маг. Приготовьтесь!"

33. БЕЗУМНЫЙ МАГ: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Здесь **Халастер Черный Плащ** (см. приложение А) ожидает персонажей. В помещении следующие особенности:

Приподнятый альков. Ступени поднимаются в альков, в котором установлен окруженный стопками древних книг трон из мрамора пурпурного цвета. На стене за троном вырезана личная руна Халастера, под ней - запертый железный сундук. (Когда персонажи входят, невидимый Халастер сидит на троне.)

Статуя. На противоположной от трона стороне зала - каменная статуя в натуральную величину обнаженного Халастера в ковбойской шляпе и верхом на осле.

Магический круг. На полу в центре зала начертан круг диаметром в 40 футов из светящихся рун. Халастер использует его для призыва обязанного ему **эмпирея (empyrean)**. (Это единственное предназначение круга.)

Сидя на троне, Халастер остается невидимым даже во время своих атак или произнесения заклинаний. Когда он увидит, что один или несколько персонажей входят в зал, он делает пассы своими невидимыми руками и активирует круг рун на полу для призыва Налкары (см. "Эмпирей Налкара" ниже). Затем используя магические свойства трона, искажает место звучания своего голоса для того, чтобы не выдать своего месторасположения при общении с эмпиреем.

Халастер приказывает Налкаре сражаться с персонажами, в независимости от её отношения к ним. Если персонажи, победив эмпирея, проходят испытание, Халастер снова использует силы трона для искажения голоса и поздравляет героев. Его дальнейшие действия зависят от его текущей цели (см. "Цели Халастера"):

- Если персонажи предприняли какие-либо действия помогающие Халастеру достижения своей текущей цели, он их тепло приветствует, благодарит за помощь и возвращает любые магические предметы, которыми им пришлось пожертвовать для достижения этого уровня (см. зона 35 на уровне 22), после чего позволяет им покинуть свою башню через стоячие врата в зоне 36 (активируя врата для них). При таком варианте развития событий персонажи не получают опыта за "победу" над Халастером. Если они отказываются уходить, Халастер становится недоволен и рассердившись нападает на искателей приключений.
- В тех случаях, когда персонажи предпринимали какие-либо действия помешавшие Халастеру достижения своей текущей цели, Безумный Маг изъявляет своё неудовлетворение их действиями и атакует.

Через пять минут после смерти Халастера, демиплан на котором находится его башня, начинает схлопываться в коллапсе, разбрасывая свое содержимое по всему Астральному Плану (см. "Заключение").

Трон Халастера

Трон предоставляет следующие магические свойства:

- Сидя на троне, существо может бонусным действием стать невидимым или выйти из невидимости. Невидимость автоматически прекращается, когда существо больше не сидит на нём.
- Когда сидящее на троне существо говорит, оно может сделать так, чтобы его голос исходил из любой видимой им точки комнаты.

Эмпирей Налкара

Налкара - нейтрально-злая дочь богини зимы Аурил и бога ледяных великанов Трима. Она выглядит как поразительной красоты ледяной великан с бледно-голубой кожей, холодными голубыми глазами и потрескивающим синим пламенем вместо волос. Когда она радуется, все вокруг наполняется теплым светом. Когда же она несчастна, окружающее окутывает мрак и холод.

Статуя Халастера Верхом на Осле

Когда он не недееспособен, Халастер прикоснувшись к статуе может телепортировать себя и все, что он носит или несет, в пространство в пределах 5 футов от статуи в зоне 22 или статуи в зоне 28 (действие не требуется).

Сокровища Халастера

За стопками книг спрятаны любые пожертвованные персонажами магические предметы для достижения этого уровня (см. зона 35 на уровне 22).

Большинство лежащих вокруг трона книг - бесполезные бессвязные тексты о природе магии и строения мультивселенной. Среди них девять переплетенных в кожу книг заклинаний с личной руной Халастера. В совокупности эти книги заклинаний содержат все заклинания из списка заклинаний волшебника в *Книге Игрока*. По отдельности каждая книга содержит заклинания определенного уровня, с 1-го по 9-й. Если вы посчитаете нужным, то добавляйте к ним и заклинания из других источников.

Под кожаной обложкой романа под названием *На Закате у Длинного Седла* среди аккуратно вырезанных страниц находится тайник, в котором спрятан заряженный шестью пулями револьвер (см. "Огнестрельное оружие" в гл. 9 *Руководства Мастера*).

На железный сундук позади трона наложено игнорируемое Халастером заклинание *волшебный замок [arcane lock]*. Сундук открывается при помощи заклинания *открывание [knock]* или аналогичной магии, а также используя воровские инструменты с успешной проверкой Сл 25 Ловкости. В сундуке находится позолоченная духовая труба герольда (250 зм); пивная кружка из коралла, расписанная сценками подводной жизни (500 зм); плащ из перьев гигантского орла (750 зм); хрупкая, многоцветная лилия из пустотелого, покрытого золотом стекла (1250 зм); и свернутая в рулон картина Битвы на Изумрудном Луге (Battle of Emridy Meadows), конфликта, произошедшем на отдаленном мире под названием Эрт (2500 зм).

34. ЛЕТАЮЩАЯ ТАРЕЛКА

Здесь находится одно из волшебных творений Халастера: сделанная из блестящего металла летающая тарелка диаметром в 20 футов с тремя выдвинутыми посадочными опорами. Сверху тарелку венчает навесной купол на шарнирных креплениях из прозрачного изнутри и непрозрачного снаружи металла. У посаженной летающей тарелки вход в кабину пилота находится в 10 футах от земли.

Тарелка - Огромного размера объект с КД 19, 200 очками прочности, скоростью полета 60 футов, возможностью зависать и иммунитетом к ядам и психическому урону. Купол тарелки не воздухонепроницаем. При условии, что у неё есть 50 или более очков прочности, тарелку можно отремонтировать, применив следующее:

- Каждое применение заговора *починка [mending]* восстанавливает 1 очко прочности у поврежденной летающей тарелки.
- Вооруженный инструментами жестянщика, мастерством в навыке Магия и запасными частями стоимостью 10 зм персонаж, может восстановить 1к4 очка прочности летающей тарелки в конце истраченного на ремонт 1 часа.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет вокруг летающей тарелки ауру магии школы преобразования. Заклинание *открывание [knock]* или аналогичная магия поможет открыть купол, также его можно открыть с использованием воровских инструментов и успешной проверкой Сл 15 Ловкости.

Под куполом располагается кабина пилота с мягким кожаным сиденьем и наклонной металлической консолью. В консоль встроен покрытый орнаментом металлический джойстик управления (см. "Сокровище" ниже) и три металлические клавиши с надписями "Взлёт", "Посадка" и "Телепорт". Остальная часть внутреннего пространства в тарелке занята загадочными механизмами.

Нажатие клавиши **"Взлёт"** приводит к тому, что убираются посадочные опоры и тарелка переходит в режим левитации в 10 футах от поверхности. После того как тарелка отрывается от земли, пилот при помощи джойстика может отправить её в полёт в любом выбранным им направлении.

Нажатие клавиши **"Посадка"** приводит к выдвижению посадочных опор и тарелка опускается со скоростью 10 футов в раунд, пока не приземлится на поверхность, которая может выдержать ее 2-тонный вес. После приземления джойстик фиксируется в неподвижном состоянии.

Нажатие клавиши **"Телепорт"** телепортирует летающую тарелку и ее пилота вместе со всем, что пилот носит или несет, на одну из уединенных вершин Покинутых Холмов (Forlorn Hills) к востоку от Глубоководья. Объект не сможет телепортироваться снова в течение 24 часов, и повторные нажатия клавиши не принесут никакого эффекта, пока эта способность не перезарядится.

Сокровище. Управляющий летающей тарелкой джойстик - это *жезл величественной мощи (rod of lordly might)*. Пока он прикреплен к консоли управления летающей тарелки, обычные магические свойства жезла подавляются. Жезл можно оторвать грубой силой от консоли с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика). Также для отсоединения жезла от консоли или обратного его прикрепления персонаж может использовать воровские инструменты или инструменты жестянщика, что требует 1 минуты времени и не требует проверок способностей. Без прикрепленного к панели управления жезла механизмы летающей тарелки не работают.

35. ТРЕНАЖЕРНЫЙ ЗАЛ

Големы. В помещении занимаются два **голема из плоти**. Один голем отжимает от плеч две 100-фунтовые железные гири. Второй чередует прыжки с одновременным разведением рук и ног и боксирование с тенью.

Спортивное снаряжение. По полу среди гирь и стопок железных пластин различного веса разбросаны мягкие кожаные коврики. У дальней стены оббитая выделанной кожей тренировочная скамья и над ней в упорах железная штанга весом в 400 фунтов. На стене за скамьей висят боксерские перчатки.

Когда персонаж использует что-либо из спортивного снаряжения в комнате, ближайший голем прекращает свою тренировку и готов помочь при выполняемых персонажем упражнениях. Големы атакуют только в том случае, если нанесенный им урон приводит их в состояние берсерка.

Если персонаж надевает боксерские перчатки, один из големов выходит на середину комнаты, поднимает кулаки, принимает боксерскую стойку и обменивается ударами со всеми, кто пытается с ним боксировать. Он не получает никакого урона от одетых в перчатки кулаков противника.

36. ВРАТА В ТРИБОР

В помещении находится пара 15-футовых в высоту стоячих камней. К каждому камню 50-футовой в длину веревкой привязано неодушевленное пугало, вроде тех, которые устанавливают на своих полях фермеры. На северном стоячем камне сидит обыкновенная ворона (используйте статистику **ворона**). Ворона каркает на любого входящего в комнату и пристаёт к выбранному случайным образом персонажу.

Когда существо при помощи посоха, или просто обводя пальцем, повторит линии нанесенных на поверхности обоих стоящих камней рун Халастера (одной из двух), между ними откроются действующие 1 минуту врата. Заклинание *знание легенд [legend lore]* или аналогичная магия откроет способ активации врат, их назначение и тот факт, что они являются односторонними вратами. Любое проходящее сквозь врата существо, вместе с любыми предметами, которые оно носит или несет, появляется на маленьком кукурузном поле позади фермерского дома на окраине Трибора, городка далеко на север от Глубоководья. (Более подробную информацию о Триборе можно найти в книге *Гром Штормового Короля*.)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После убийства Халастера демиплан с его башней (зоны с 22 по 36) свертывается в коллапсе через 5 минут без какого-либо предупреждения. Когда башня разваливается на части, ее содержимое разлетается в дальние уголки Астрального Плана. Держащиеся друг за друга персонажи или связанные вместе, оказываются в одном и том же месте Астрального Плана до тех пор, пока не найдут способ спастись или пока на них не наткнется астральный военный корабль гитиянок. Для получения дополнительной информации об Астральном Плане и его опасностях см. гл. 2 *Руководства Мастера*.

Смерть Халастера также деактивирует все врата в Подгорье. Они снова станут активны, когда Безумный Маг повторно возродится через 1к10 дней спустя в случайном месте подземелья.

Пока Халастер отсутствует, Джессира (см. "Джессира Кестелхарп") пытается захватить контроль над Подгорьем. Удастся ли ей это? Это зависит от вас. Если она добьется успеха, Джессира займет место в качестве нового хозяина подземелья, и Халастер не вернется. Останется ли Джессира бестелесной или примет телесную форму после того как она узурпирует у Халастера контроль над Подгорьем, также решать вам, но единственное чего она не сделает - это реактивация врат Халастера. Она не доверяет его творениям и предпочтёт со временем создать свои собственные врата. Если Арктурия и Тробриand все еще живы, Джессира планирует их уничтожение, прежде чем они пойдут против нее, и она может даже призвать для помощи ей в этом авантюристов.

Долгое пребывание в бестелесном состоянии повлияло на здравомыслие Джессиры и остается открытым вопрос станет ли Подгорье более безопасным местом с ней во главе. Скорее всего подземелье так и останется опасным местом, поскольку боязнь Джессиры того, что Халастер сможет когда-нибудь вернуться, побуждает ее отладить защиту подземелья от предотвращения такой возможности.

Если Джессира не сможет взять в свои руки контроль над Подгорьем, она продолжит скрываться в подземелье как бестелесная сущность, ожидая появления новых к этому возможностей. Не подозревая о попытках Джессиры его свергнуть, Халастер вновь появляется в Подгорье, как он это делал много раз ранее. Он не воспринимает свою смерть, но произошедшее вдохновляет его на усиление защиты Подгорья, чтобы следующая группа авантюристов не смогла так легко вмешаться в его планы. Большую часть своего времени в ближайшие месяцы ему придётся потратить на создание нового демиплана и новой башни взамен разрушенных после его смерти.

Приложение А: Обитатели Подземелья

Это приложение содержит информацию о Халастере Черном Плаще, а также монстрах и НПС, не вошедших в *Бестиарий.* После Безумного Мага, существа представлены в алфавитном порядке.

Халастер Чёрный Плащ

Халастер, Безумный Маг Подгорья, - невменяемая личность, стоящая за большинством ловушек и ужасов, находящихся в огромном подземелье под Глубоководьем. Подгорье - его дом и галерея развлечений, в которой прочим отведена роль выступающих для его удовольствия актёров.

Безумный Маг знает как никто другой постоянно меняющиеся пути Подгорья, ибо именно он и контролирует эти изменения. Он предпочитает оставаться незримым наблюдателем, скрываясь в невидимости или присматривая за происходящим при помощи наблюдающего ока - сенсоров выглядящих как широко открытые глаза, окруженные сверкающими пятнышками света.

Возможности Халастера намного превосходят силы большинства смертных магов. Опыт работы с магическими вратами позволяет ему путешествовать где угодно в своих магических исследованиях. Он проводит большую часть своего времени, создавая и настраивая врата, и накладывая на них старшие руны. Врата Халастера соединяют различные уровни Подгорья, что позволяет ему добавлять новых монстров в подземелье, заменяя ими тех, кто умер или сбежал. Даже когда группы авантюристов пытаются взять под свой контроль небольшую часть залов Подгорья, Халастер вмешивается в их планы постоянно изменяя опасности подземелья.

Истинный облик Халастера - это высокий, изможденный мужчина, человек, но он использует магию для принятия множество других обличий и форм. Независимо от того в какой он форме, Безумный Маг подсмеиваясь, постоянно что-то бормочет. Однако, вопреки своей внешности, Халастер бдителен и внимателен к действиям и приготовлениям всех существ находящихся рядом с ним. Он никогда не ввяжется в бой, не сколдовав первым делом на себя заклинания *доспехи мага [mage armor]* и *сокрытие разума [mind blank]*.

Логово Халастера

Как Хозяин Подгорья, Халастер может несколько видоизменять своё подземелье. Действия логова и местные эффекты не простираются за пределы Подгорья.

Действия Логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) Халастер может совершить действие логова, чтобы вызвать один следующих эффектов:

- Халастер выбирает целью незанятое ничем или состоящее из сплошного камня пространство объёмом не более четырех 10-футовых кубов в пределах 30 футов от него и превращает открытое пространство в сплошной камень или наоборот.
- Халастер заставляет одну дверь или арку в пределах 30 футов от него исчезнуть и заменить её на глухую стену, или восстановить дверь или арку, ранее удаленную таким образом.
- Халастер деактивирует или повторно активирует одни из магических врат Подгорья. Врата должны находится в пределах 120 футов от него.

Местные Эффекты

Когда Халастер находится в Подгорье, следующие эффекты могут возникнуть в любом месте подземелья или в любом расширяющем его дополнении:

- Появляется магическое око наблюдения в виде призрачного глаза гуманоида диаметром в 1 фут и окруженное пятнышками света. Око неподвижно, но Халастер может перенаправить его в любую сторону. Халастер может видеть через глаз, как будто он находится в занимаемым им пространстве. Око не может быть повреждено или развеяно, но оно начинает мерцать в антимагическом поле. Наблюдающее око действует до тех пор, пока Халастер не прервёт работу данного эффекта (не требует использования действий)
- Возникает незначительный иллюзорный эффект, как будто Халастер сколдовал в области заклинание *малая иллюзия [minor illusion]*. Чаще всего иллюзии представляют собой: эхо гремящих цепей, отдаленные звуки взрывов от заклинаний, парящий пыльный плащ или ржавый шлем, словно носимый невидимой фигурой, и призрачные следы, появляющиеся на пыльном полу.
- Безмолвные призраки потерявшихся мертвых искателей приключений парят по залам и комнатам. Призраки не могут быть повреждены, и они не взаимодействуют с существами или объектами. Их нельзя развеять, но можно подавить антимагическим полем.

Халастер Черный Плащ

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (17 *доспехи мага*)
Очки здоровья 246 (29к8 + 116)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 18 (+4)
ИНТ 24 (+7) **МДР** 18 (+4) **ХАР** 18 (+4)

Спасброски Инт +14, Мдр +11
Навыки Магия +21, История +21, Восприятие +11
Сопротивление к урону огненный и электрический (предоставляемый *скипетром взрывов*; см "Специальное снаряжение" ниже)
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21
Языки Бездны, Небесный, Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов, Инферно, Подземный
УрОпасности 23 (50000 опыта)

Специальное Снаряжение. Халастер носит *мантию глаз (robe of eyes)*, позволяющую ему видеть во всех направлениях, совершать с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.и дающую темное зрение на расстоянии до 120 футов. Мантия позволяет видеть невидимых существ и предметы, а также его зрение простирается на 120 футов на Эфирный План.

Халастер владеет *скипетром взрывов (blast scepter)* (очень редкий магический предмет, требующий настройки). Его можно использовать в качестве тайного фокуса. Тот, кто настроен на *скипетр взрывов*, получает сопротивление к огненному и электрическому урону и может действием использовать его для наложения заклинания *волна грома [thunderwave]* как заклинание 4-го уровня (Сл спасброска 16) без использования ячейки для заклинания.

Кроме того у Халастера есть *двурогое кольцо (horned ring)* (очень редкий магический предмет, требующий настройки), позволяющее настроенному на него владельцу игнорировать ограничения в магии Подгорья (см. «Изменения Магии»).

Восстановление Магии (1/ День). После окончания короткого отдыха, Халастер восстанавливает все свои ячейки для заклинаний от 5-го уровня и ниже.

Легендарное Сопротивление (3/День). Халастер может засчитать успешным проваленный спасбросок.

Обновление. Если Халастер умирает в Подгорье, он возрождается через 1к10 дней, восстанавливая свои очки здоровья и любые недостающие части тела. Его новое тело появляется в случайно выбранном безопасном месте Подгорья.

Колдовство. Халастер является заклинателем 20 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 22, +14 к атакам заклинаниями). Он может неограниченно колдовать заклинания *маскировка [disguise self]* и *невидимость [invisibility]*. Может сколдовать по одному разу заклинания *полёт [fly]* и *молния [lightning bolt]* каждое, не истратив при этом ячейку для заклинания, но повторение возможно только после короткого или продолжительного отдыха. У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки [dancing lights], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1-й уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield], безмолвный образ [silent image]*
2-й уровень (3 ячейки): *волшебный замок [arcane lock], облако кинжалов [cloud of daggers], тёмное зрение [darkvision], открывание [knock]*
3-й уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell], рассеивание магии [dispel magic], огненный шар [fireball]*
4-й уровень (3 ячейки): *смятение [confusion], мираж [hallucinatory terrain], превращение [polymorph]*
5-й уровень (3 ячейки): *длань Бигби [Bigbys hand], обет [geas], силовая стена [wall of force]*
6-й уровень (2 ячейки): *цепная молния [chain lightning], сфера неуязвимости [globe of invulnerability], заданная иллюзия [programmed illusion]*
7-й уровень (2 ячейки): *перст смерти [finger of death], знак [symbol], телепортация [teleport]*
8-й уровень (1 ячейка): *лабиринт [maze], сокрытие разума [mind blank]*
9-й уровень (1 ячейка): *метеоритный дождь [meteor swarm], исполнение желаний [wish]*

ДЕЙСТВИЯ
Скипетр Взрывов. Халастер использует *скипетр взрывов* для колдовства заклинания волна грома [thunderwave] как заклинание 4-го уровня (Сл спасброска 16).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Халастер может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Халастер восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.
Произношение Заклинаний. Халастер колдует заклинания 3-го уровня и ниже.
Под Стражей Заклинаний (стоит 2 действия). Используя ячейку заклинаний 4-го уровня и ниже Халастер получает по 5 временных очков здоровья за каждый уровень истраченной ячейки.

АРХИДРУИД

Архидруиды следят за чудесами природы в своих владениях. Они редко взаимодействуют с цивилизованными народами, если нет серьезной угрозы природному порядку. Место обитания архидруида обычно охраняют лояльные к нему животные, растения и существа-феи.

Архидруид

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (доспех из шкур, щит)
Очки здоровья 132 (24к8 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+ 1)
ИНТ 12 (+1) **МДР** 20 (+5) **ХАР** 11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +9
Навыки Медицина+9, Природа +5, Восприятие +9
Чувства пассивное Восприятие 19
Языки Друидов плюс два любых языка
УрОпасности 12 (8400 опыта)

Колдовство. Архидруид является заклинателем 18 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов [druidcraft], починка [mending], ядовитые брызги [poison spray], сотворение пламени [produce flame]*
1-й уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], опутывание [entangle], огонь фей [faerie fire], разговор с животными [speak with animals]*
2-й уровень (3 ячейки): *почтовое животное [animal messenger], животные чувства [beast sense], удержание личности [hold person]*
3-й уровень (3 ячейки): *призыв животных [conjure animals], слияние с камнем [meld into stone], подводное дыхание [water breathing]*
4-й уровень (3 ячейки): *подчинение зверя [dominate beast], поиск существа [locate creature], каменная кожа [stoneskin], огненная стена [wall of fire]*
5-й уровень (3 ячейки): *общение с природой [commune with nature], множественное лечение ран [mass cure wounds], древесный путь [tree stride]*
6-й уровень (1 ячейка): *полное исцеление [heal], пир героев [heroes' feast], солнечный луч [sunbeam]*
7-й уровень (1 ячейка): *огненная буря [fire storm]*
8-й уровень (1 ячейка): *превращение в животных [animal shapes]*
9-й уровень (1 ячейка): *предвидение [foresight]*

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящий урон.

Изменение Облика (2/день). Архидруид магическим образом превращается в животное или элементаля с уровнем опасности 6 или меньше, и может оставаться в этом облике в течение 9 часов. Архидруид может выбрать, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето в новом облике. Архидруид возвращается в свой истинный облик, если он умрет или потеряет сознание. Архидруид может вернуться в свой истинный облик бонусным действием в свой ход.

Находясь в новом облике, архидруид сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но его КД, способы передвижения, Сила и Ловкость заменяются на показатели от нового облика, и он получает все особые чувства, умения, черты, действия и реакции (кроме особенностей класса, легендарных действий, и действий логова) нового облика. Он может произносить заклинания с вербальными или соматическими компонентами в своем новом облике.

В новом облике атаки считаются магическими при определении сопротивления и иммунитета от немагических атак.

ГИТИЯНКИ ГИШ

Острый ум и психонические дары позволяют гитиянкам осваивать магию. Гиши смешивают собственные магические способности с фехтованием, благодаря чему становятся особо опасными врагами в бою. Их специализированные возможности отлично подходят для убийств, налётов и шпионажа.

Гитиянки Гиш

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)
Очки здоровья 123 (19к8 + 38)
Скорость 30 фт.

СИЛ 17 (+3} **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2}
ИНТ 16 (+3) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Тел +6, Инт +7, Мдр +6
Навыки Проницательность +6, Восприятие +6, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Гитов
УрОпасности 10 (5900 опыта)

Врождённое Колдовство (псионика). Способность гитиянки к врожденному колдовству основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к атакам заклинаниями). У них подготовлены следующие заклинания, без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *волшебная рука* (рука невидима) *[mage hand]*
3/день каждое: *прыжок [jump], туманный шаг [misty step], необнаружимость (только на себя) [nondetection]*
1/день каждое: *уход в иной мир [plane shift], телекинез [telekinesis]*

Колдовство. Гитиянки является заклинателем 8 уровня. Их способность к заклинаниям основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). У них подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия [blade ward], свет [light], сообщение [message], меткий удар [true strike]*
1-й уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], волшебная стрела [magic missile], усыпление [sleep], волна грома [thunderwave]*

2-й уровень (3 ячейки}: *размытый образ [blur], невидимость [invisibility], левитация [levitate]*
3-й уровень (3 ячейки}: *контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], ускорение [haste]*
4-й уровень (2 ячейки): *переносящая дверь [dimension door]*

Боевая Магия. Когда гитиянки использует действие для наложения заклинания, то может бонусным действием совершить одну атаку оружием.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Гитиянки совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящий урон, или 8 (1к10 + 3} рубящий урон при ударе двумя руками, плюс 18 (4к8} психический урон.

ДИТЯ ЛАВЫ

Физически похожие друг на друга, дети лавы имеют мускулистое телосложение и детские, постоянно улыбающиеся лица. Большинство из них родились в Фонтанах Мироздания, известном как План Магмы, находящимся между Элементарными Планами Земли и Огня. Дети лавы образуют сообщества в вулканических пещерах, служа из-за страха изначальным существам или поклоняясь богам земли и огня.

Хотя они и не являются жестокими по своей природе, дети лавы яростно защищают территорию, которую они считают своей. Многие злоумышленники были одурачены улыбкой детей лавы, считая себя желанным гостем, в то время когда их на самом деле собирались разорвать на части. Дети лавы обычно держатся поближе к своим убежищам, но активно охотятся, когда заканчиваются запасы пищи.

Рождённые Лавой. Первые дети лавы были созданы путём слияния духов земли и огня. Достигнув совершеннолетия, дитя лавы обретает способность производить потомство. Взрослая особь откладывает несколько яиц в течение своей жизни, которая составляет примерно пятьдесят лет. До своего вылупления яйца проходят инкубационный период в лужах расплавленной магмы. Розовый, улыбающийся новорожденный взрослеет с той же скоростью, что и человек. Родитель защищает свое потомство до тех пор, пока новое дитя лавы не станет достаточно сильным, чтобы защитить себя и самостоятельно прокормиться. Дети лавы едят мясо, кости, бумагу, растения и почти все остальное, что не сделано из металла или камня. Вареное мясо - их любимое блюдо.

Дитя Лавы

Средний гуманоид (дитя лавы), нейтральный

Класс Доспеха 11
Очки здоровья 60 (8к8 + 24)
Скорость 25 фт., лазанье 20 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 16 (+3)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Атлетика +6, Выживание +2
Иммунитет к урону огнём и дробящему, колющему и рубящему урону от оружия из металла
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Игнан
УрОпасности 3 (700 опыта)

Освобождение Металлов. Дитя лавы может беспрепятственно проходить сквозь металл, и у него есть преимущество в бросках атаки против любого существа, носящего металлическую броню или использующего металлический щит.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Дитя лавы совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющий урон.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящий урон.

ЖИВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

В областях дикой магии и местах, разрушенных могущественными сверхъестественными силами, могут появиться не рассеиваемые эффекты заклинаний. Эти так называемые живые заклинания обитают в местах, где они были созданы питаясь окружающей магической энергией.

Живое заклинание очень похоже на обычный эффект заклинания, за исключением того, что его магическая энергия действует вечно.

Природа Конструкта. Живому заклинанию не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Магическая Сущность. Процесс, создающий живое заклинание, изменяет естество магии. Живое заклинание не подлежит *развеиванию магии (dispel magic)* и не подвержено воздействию антимагического поля.

Живое Заклинание Невидимый Слуга

Подобно чрезмерно усердному дворецкому или горничной, живое заклинание невидимый слуга занимается своими делами в надежде угодить своему создателю. Он может владеть простым оружием, но предпочитает этого не делать. При помощи заклинаний *видеть невидимое (see invisibility), истинное зрение (true seeing)* и подобных эффектов можно увидеть, что слуга имеет облик, подобный стройному взрослому гуманоиду.

Живое Заклинание Невидимый Слуга

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Очки здоровья 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ 2 (-4) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 11 (+0)
ИНТ 1 (-5) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям Истощение, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Бессознательный
Чувства слепозрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12
Языки Понимает один язык (обычно Общий), но не может говорить
УрОпасности 0 (10 опыта)

Невидимость. Невидимый слуга невидим.

ДЕЙСТВИЯ
Удар. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 дробящего урона.

ЛЕТУЧАЯ ВЕРМЫШЬ

Летучая вермышь - это гуманоид, страдающий редкой формой ликантропии, позволяющий ему превращаться в гигантскую летучую мышь или гибрид летучей мыши с гуманоидом. (См. *Бестиарий* для получения дополнительной информации о ликантропии.) Большинство летучих вермышей были когда-то гоблинами.

Обитатели Глубин. Летучие вермыши избегает даже гоблинское общество из-за потребности питаться кровью для своего выживания. Они предпочитают устраивать логова в темных местах, таких как пещеры и потолочные балки, и, как правило, они ночные охотники.

Кровопийцы. Летучая вермышь должна потреблять каждую ночь по крайней мере 1 пинту свежей крови или она ослабнет и получит один уровень истощения, который не снимается никаким количеством отдыха. Каждая пинта крови, выпитая летучей вермышью, снимает полученный таким образом один уровень истощения.

Ликантропия Летучей Вермыши. Персонаж игрока, ставший летучей вермышью, получит значение Ловкости 17, в том случае если его показатель ниже данного значения. Броски на атаку и урон для атаки укусом летучей вермыши основаны на Силе или Ловкости персонажа, в зависимости от того, какой показатель выше.

Летучая Вермышь

Маленький гуманоид (гоблин, перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13
Очки здоровья 24 (7к6)
Скорость 30 фт. (лазанье 30 фт., полёт 60 фт. в гибридной форме летучей мыши)

СИЛ 8 (-1) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 10 (+0)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 8 (-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5
Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак сделанных не посеребренным оружием
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Гоблинов (не говорит в форме летучей мыши)
Опасность 2 (450 опыта)

Меняющий форму. Летучая вермышь может действием превратиться в гибрид летучей мыши и гуманоида Среднего размера или гигантскую летучую мышь Большого размера или же принять

свой истинный облик гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё носимое и несущее ей снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Эхолокация (только в облике Летучей мыши или Гибрида). Летучая вермышь имеет слепозрение на расстоянии до 60 футов, пока не оглохнет.

Острый Слух. Летучая вермышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), полагающиеся на слух.

Ловкий Побег (Только в облике Гуманоида). Летучая вермышь может выполнить действия Засада и Отход бонусным действием на каждом своём ходу.

Чувствительность к Солнечному Свету. Находясь на солнечном свете, летучая вермышь совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в Гибридной и Гуманоидной форме). В облике гуманоида летучая вермышь совершает две атаки скимитаром или две атаки коротким луком. В гибридной форме она может сделать одну атаку укусом и одну атаку скимитаром.

Укус (только в облике Летучей мыши или Гибрида). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющий урон, и летучая мышь получает временные очки здоровья, равные нанесенному урону. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Сл 10 Телосложения, или будет проклята ликантропией летучей вермыши.

Скимитар (только в Гибридной и Гуманоидной форме). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящий урон.

Короткий лук (только в Гибридной и Гуманоидной форме). *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющий урон.

МУИРАЛ

Муирал был опытным воином-человеком, долгое время служившим телохранителем Халастера. Его погружение в безумство началось, когда он попросил Безумного Мага обучить его искусству магии. Муирал изучил достаточно, чтобы превратить себя в чудовищного полускорпиона, став известным как Муирал Деформированный. После чего он уединился на уровне Подгорья, названное позже Рукавицей Муирала, изгнав и убив его первоначальных обитателей - дроу. Теперь Муирал проводит своё время охотясь ради забавы на авантюристов и прочих чужаков. Долгие годы одиночества и влияние Халастера сделали его совершенно безумным.

Муирал

Большое чудовище, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (естественная броня)
Очки здоровья 195 (23к10 + 69)
Скорость 50 фт.

СИЛ 19 (+4) **ЛОВ** 11 (+0) **ТЕЛ** 16 (+3)
ИНТ 18 (+4) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 18 (+4)

Спасброски Тел +8, Инт +9
Навыки Магия +9, Атлетика +9, Восприятие +6, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16
Языки Общий, Дварфов, Эльфов, Гоблинов, Подземный
УрОпасности 13 (10000 опыта)

Колдовство. Муирал является заклинателем 13 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 17, +9 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *пляшущие огоньки [dancing lights], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation], луч холода [ray of frost], электрошок [shocking grasp]*
1-й уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], туманное облако [fog cloud], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2-й уровень (3 ячейки): *тьма [darkness], открывание [knock], видение невидимого [see invisibility], паучье лазание [spider climb]*
3-й уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], контрзаклинание [counterspell], молния [lightning bolt]*
4-й уровень (3 ячейки): *высшая невидимость [greater invisibility], превращение [polymorph]*
5-й уровень (2 ячейки): *оживление вещей [animate objects], силовая стена [wall of force]*
6-й уровень (1 ячейка): *сотворение нежити [create undead], окаменение [flesh to stone]*
7-й уровень (1 ячейка): *перст смерти [finger of death]*

Легендарное Сопротивление (3 /День). Муирал может засчитать успешным проваленный спасбросок.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Муирал совершает три атаки: две длинным мечом и одну жалом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящий урон, или 15 (2к10 + 4) рубящий урон при ударе двумя руками.

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющий урон. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 16, получая 27 (6к8) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Муирал может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Муирал восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Сколдовать Заговор. Муирал колдует заговоры.
Атакующий Выпад (Стоит 2 Действия). Муирал делает одну атаку длинным мечом с улучшенной досягаемостью в 10 футов.
Удар при Отступлении (Стоит 3 Действия). Муирал перемещается со своей скоростью, не провоцируя атаки. Перед передвижением он может совершить одну атаку длинным мечом.

НЕОТЕЛИД

Когда головастики колонии больше не получают еду от своих смотрителей, они начинают пожирать из-за голода друг друга. Только один головастик из тысяч выживает в бассейне колонии и он становится неотелидом - покрытым слизью червем невероятных размеров.

Одичавший неотелид не знает ничего кроме своего хищнического существования, которым он жил до этого момента. Он ползает по подземным ходам в поиске мозгов, чтобы утолить свой постоянный голод, и становится все более злобным.

Неотелид

Громадная аберрация, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Очки здоровья 325 (21к20 + 105)
Скорость 30 фт.

СИЛ 27 (+8) **ЛОВ** 7 (-2) **ТЕЛ** 21 (+5)
ИНТ 3 (-4) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 12 (+1)

Спасброски Инт +1, Мдр +8, Хар +6
Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13
Языки -
УрОпасности 13 (10000 опыта)

Чутье Существ. Неотелид знает о присутствии существ в радиусе 1 мили от себя, чей Интеллект 4 или выше. Он знает расстояние и направление до каждого существа, а так же значение параметра Интеллект, но больше ничего не может почувствовать. Он не может почувствовать существо, защищенное заклинанием *сокрытие разума [mind blank]* или *необнаружимость [nondetection]* или похожей магией.

Врожденное Колдовство (Псионика). Способность неотелида к врожденному колдовству основано на Мудрости (Сл спасброска от заклинаний 16). У него подготовлены следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *левитация [levitate]*

1/день каждое: *смятение [confusion], слабоумие [feeblemind], телекинез [telekinesis]*

Сопротивление Магии. Неотелид имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ
Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) дробящего урона плюс 13 (3к8) психического урона. Если целью является существо Большого или меньше размера, то оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 18 или неотелид ее проглотит. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от всех атак и других эффектов за пределами неотелида, и получает 35 (10к6) урона кислотой в начале каждого хода неотелида.

Если неотелид получает 30 единиц урона или больше в один ход от существа внутри него, то он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18 в конце этого хода или извергнуть из себя всех проглоченных им существ, которые падают сбитыми с ног на расстоянии не далее 10 футов от неотелида. Если неотелид умирает, то проглоченные существа больше не опутаны и могут, потратив 20 футов движения, выбраться из трупа в положении сбитым с ног (лёжа).

Кислотное Дыхание (Перезарядка 5–6). Неотелид выдыхает кислоту конусом в 60 футов. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости Сл 18 и получить 35 (10к6) урона кислотой при провале или половину при успехе.

СКАЛАДАР

Скаладары - это конструкты, созданные Тробриандом, одним из учеников Халастера. Они передвигаются и атакуют, как гигантские скорпионы, захватывая добычу двумя большими клешнями и нанося смертельный удар молнией своим металлическим жалом на хвосте.

Кольца Тробрианда. Для управления скаладарами Тробриандом создал волшебные кольца. Каждое кольцо представляет собой черную металлическую петлю с выступом в форме жала. Ни один скаладар не может причинить вред владельцу кольца, и любой скаладар в радиусе 100 футов от владельца кольца должен подчиняться его устным командам. Магия кольца позволяет скаладару понимать и интерпретировать эти команды, даже от не владеющего известным языком существа. Если от двух разных носителей кольца получены противоречивые команды, скаладар немедленно отключается и становится недееспособным в течение 1 часа. У Тробрианда есть главное кольцо, позволяющее ему перераспределять команды других носителей кольца, не вызывая отключения скаладара. Кольца Тробрианда действуют только в Подгорье.

Природа Конструкта. Скаладару не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Скаладар

Огромный конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 19 (природный доспех)
Очки здоровья 94 (7к12 + 49)
Скорость 30 фт., лазанье 20 фт.

СИЛ 19 (+4) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 25 (+7)
ИНТ 1 (-5) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 1 (-5)

Сопротивление к урону огнем и немагическим атакам наносящим дробящий, колющий и рубящий урон
Иммунитет к урону силовым полем, электрический, яд
Иммунитет к состояниям Очарованный, Парализованный, Отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки -
УрОпасности 8 (8900 опыта)

Поглощение Молний. Всякий раз, когда скаладар подвергается урону электричеством, он не получает никакого урона, а его жало нанесет дополнительный 11 (2к10) урон электричеством до конца своего следующего хода.

Связь Скаладаров. Скаладар знает расположение других скаладаров в пределах 100 футов от себя, и он чувствует, когда любой из них получает урон.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Скаладар совершает три атаки: две когтями и одну жалом.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) дробящий урон, и цель становится Схваченной (Сл высвобождения 15). У скаладара два когтя и каждым он может схватить одну цель.

Жало. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющий урон плюс 11 (2к10) урон электричеством.

ТЕНЬ УБИЙЦА

Тень убийца выглядит как тень-нежить (представлена в *Бестиарии*), с сотворенными из тени короткими мечами. Она существует только для убийства живых существ.

Природа Нежити. Тени не нужен воздух, еда, питьё и сон.

Тень Убийца

Средняя нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 14
Очки здоровья 78 (12к8 + 24)
Скорость 40 фт.

СИЛ 6 (-2) **ЛОВ** 19 (+4) **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 13 (+1) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 14 (+2)

Спасброски Лов +8, Инт +5
Навыки Восприятие +9, Скрытность +12
Уязвимость к урону излучение
Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к урону некротический, яд
Иммунитет к состояниям Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19
Языки Понимает языки, которые знал при жизни, но не может говорить
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Аморфный. Убийца может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в Тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, убийца может бонусным действием выполнить действие Засада.

Слабость на Солнечном Свете. Находясь на солнечном свете, убийца совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Убийца совершает две атаки Клинком Теней.

Клинок Теней. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4} колющий урон плюс 10 (3к6} некротический урон. Если цель не иммунна к некротическому урону, её показатель Силы уменьшается на 1к4 каждый раз при попадании этой атакой. Цель умирает, если показатель Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из его трупа появится новая тень (см. *Бестиарий*).

УЛИТАРИД

Очень редко головастик иллитида превращается в улитарида, а не в обычного пожирателя разума. Улитариды крупнее иллитидов и у них не четыре, а шесть щупальцев. Иллитиды инстинктивно понимают, что выживание улитарида более важно, чем их собственное. В большинстве колоний улитарид становится самым любимым слугой старшего мозга, облаченным властью и могуществом. В других же старший мозг воспринимает улитарида как потенциального соперника в борьбе за власть и манипулирует или подавляет амбиции улитарида соответствующим образом.

Когда улитарид начинает считать разделение власти со старшим мозгом неприемлемым, он уходит из колонии забирая с собой группу иллитидов, и основывает новую колонию. После смерти улитарида, иллитиды достают мозг из его тела и помещают его в бассейн с соляным раствором, где он за несколько дней превращается в старший мозг.

Извлекающий Посох. Каждый улитарид владеет психически усиленным посохом из черного металла. Когда улитарид готов отказаться от тела, он прикрепляет посох к затылку и тот раскалывает его череп и отбрасывает костные осколки, таким образом чтобы ничто не помешало извлечению мозга и последующему превращению его в старший мозг. Ни для каких других целей посох не предназначен.

Улитарид

Большая аберрация, законно-злой

Класс Доспеха 15 (кираса)
Очки здоровья 127 (17к10 + 34)
Скорость 30 фт.

СИЛ 15 (+2} **ЛОВ** 12 (+1} **ТЕЛ** 15 (+2)
ИНТ 21 (+5) **МДР** 19 (+4) **ХАР** 21 (+5}

Спасброски Инт +9, Мдр +8, Хар +9
Навыки Магия +9, Проницательность +8, Восприятие +8, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18
Языки Глубинная речь, Подземный, телепатия 2 мили
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Чутье Существ. Улитарид знает о присутствии существ в радиусе 2 миль от себя, чей Интеллект 4 или выше. Он знает расстояние и направление до каждого существа, а так же значение параметра Интеллект, но больше ничего не может почувствовать. Он не может почувствовать существо, защищенное заклинанием *сокрытие разума [mind blank]* или *необнаружимость [nondetection]* или похожей магией.

Сопротивление Магии. Улитарид имеет преимущество в спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Псионический Концентратор. Если старший мозг устанавливает псионическую связь с улитаридом, старший мозг может сформировать псионическую связь с любым другим существом, которого сможет обнаружить улитарид с помощью Чувства Существ. Любая подобная связь оканчивается в том случае, если существо выходит из досягаемости телепатии улитарида и старшего мозга. Улитарид может поддерживать связь со старшим мозгом вне зависимости от расстояния между ними, пока они оба находятся на одном плане существования. Если улитарид находится на расстоянии более чем 5 миль от старшего мозга, он может окончить псионическую связь в любой момент (действие для этого не требуется).

Врожденное Колдовство (Псионика). Способность улитарида к врожденному колдовству основано на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 17). У него подготовлены следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: *обнаружение мыслей [detect thoughts], левитация [levitate]*
1/день каждое: *смятение [confusion], подчинение чудовища [dominate monster], разящее око [eyebite], слабоумие [feeblemind], множественное внушение [mass suggestion], уход в иной мир [plane shift] (только на себя), проекция [project image], наблюдение [scrying], телекинез [telekinesis]*

ДЕЙСТВИЯ
Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* психический урон 27 (4к10 + 5). Если размер цели Большой или меньше, цель будет Схваченной (Сл высвобождения 14) и должна будет преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 17 или будет Оглушенной до тех пор, пока не закончится захват.

Извлечение Мозга. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно недееспособное существо схваченное улитаридом. *Попадание:* колющий урон 55 (10к10). Если этот урон снижает очки здоровья цели до 0, улитарид убивает цель, извлекая и пожирая ее мозг.

Взрыв Разума (Перезарядка 5–6). Улитарид магическим образом излучает конусом в 60 футов псионическую энергию. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 17 или получить 31 (4к12+5) психического урона и будет Ошеломлено на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить действие эффекта при успехе.

ЧЕМПИОН

Чемпионы – могучие воины, оттачивающие свои боевые навыки в ямах гладиаторов. Будучи солдатами или другими людьми, сражающими за свою жизнь, чемпионы столь же влиятельны, как и дворяне и их присутствие является показателем статуса среди правителей.

Чемпион

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы}
Очки здоровья 143 (22к8 + 44}
Скорость 30 фт.

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 15 (+2} **ТЕЛ** 14 (+2)
ИНТ 10 (+0} **МДР** 14 (+2) **ХАР** 12 (+1}

Спасброски Сил +9, Тел +6
Навыки Атлетика +9, Запугивание +5, Восприятие +6
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Любой один язык (обычно Общий)
УрОпасности 9 (5000 опыта)

Упорный (2/день). Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Второе Дыхание (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или коротким луком.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящий урон, плюс 7 (2к6) рубящий урон если у чемпиона более половины очков здоровья.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2} колющий урон, плюс 7 (2к6) колющий урон если у чемпиона более половины очков здоровья.

Анарат

Старшая Руна Защиты и Жертвы

Эффект Проклятия: Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или она не сможет восстанавливать очки здоровья, пока на нее не будет наложено заклинание *снятие проклятия* или *высшее восстановление*.

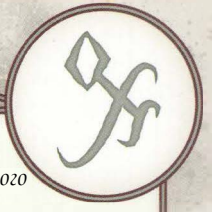
Эффект Благодати: Цель невосприимчива к состояниям - ослепленный, очарованный, оглохший, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный и ошеломленный. Кроме того, цель немедленно стабилизируется, когда её очки здоровья опустятся до 0. Эффект благодати длится 24 часа.

Анграс

Старшая Руна Войны

Эффект Проклятия: Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или она получает уязвимость ко всем видам урона и штраф -2 к спасброскам от смерти в течение 24 часов.

Эффект Благодати: Когда цель попадает при атаке, то может превратить попадание в критическое, после чего эффект благодати заканчивается.



Халастер

Старшая Руна Безумного Мага

Эффект Проклятия: Цель должна сделать спасбросок Телосложения, получая 20к6 урона силовым полем при неудаче и половину урона при успехе.

Эффект Благодати: Цель восстанавливает свои израсходованные ячейки для заклинаний 6-го уровня и ниже. Если у цели нет ячеек заклинаний для восстановления, её окружает магический щит в течение 1 часа. Щит придает цели сопротивление ко всем видам урона и не может быть рассеян, однако его разрушает контакт с преградой магии.

Коромбос

Старшая Руна Хаоса

Эффект Проклятия: Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или пострадать от эффекта заклинания *смятение* в течении 1 минуты.

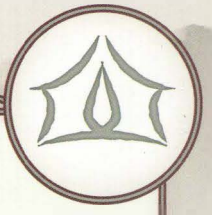
Эффект Благодати: Когда цель делает броски кубика на урон, она может повторно перебросить любой из кубиков урона один раз. Цель должна использовать результат нового броска, после чего эффект благодати заканчивается.

Лаэбос

Старшая Руна Огня

Эффект Проклятия: Цель должна сделать спасбросок Ловкости, получая 10к10 огненного урона при неудаче и вдвое меньше урона при успехе.

Эффект Благодати: Цель получает пул из десяти к6. Одновременно можно израсходовать до двух кубиков и добавить результат к любому броску на урон при попадании цели атакой оружием. Урон, добавляемый этими кубиками - это огненный урон.

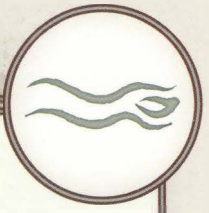


Ламмат

Старшая Руна Охраны

Эффект Проклятия: В течение следующих 24 часов цель не может получить преимущество при бросках атаки, проверках способностей и спасбросках.

Эффект Благодати: Один раз в течение следующих 24 часов цель может при помощи своей реакции уменьшить урон полученный ею от одного источника на 10к6.



Нгасме

Старшая Руна Решения

Эффект Проклятия: Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или станет недееспособна в течение 1 часа. Будучи недееспособной от эффекта проклятия, цель приобретает следующий персональный недостаток, заменяющий любой другой: "Я принципиально не согласен со всем, что говорят другие."

Эффект Благодати: Цель может произнести используя действие заклинание *гадание* три раза, не требуя при этом компонентов и без получения случайных ответов.

Саварос

Старшая Руна Гоблинов

Эффект Проклятия: Все немагические монеты и драгоценные камни цели исчезают.

Эффект Благодати: Руна магически призывает гоблина (используйте статблок гоблина в *Бестиарии*), появляющего в незанятом пространстве в пределах 20 футов от цели. Гоблин груб со всеми кроме цели и подчиняется её командам. Когда очки здоровья гоблина уменьшаются до 0, он исчезает в клубах дыма.

Уллатар

Старшая Руна Прохода

Эффект Проклятия: Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости или будет находиться в удерживаемом состоянии в течение 24 часов.

Эффект Благодати: В течение следующих 24 часов цель получает следующие преимущества:

- Эффекты от заклинания *свобода перемещения*
- Способность применять по желанию заклинание *открывание*, не требуя при этом компонентов

TM & ©2018 Wizards of the Coast LLC.

Гильдия Многих Глаз

Давно изгнанная из Глубоководья гильдия воров, до сих пор скрывается в Подгорье, выжидая и планируя вернуть себе влияние в городе наверху. Злодеи сделали городскую канализацию небезопасной для честных людей и взяли под свой контроль Порт Черепа, подземный город связанный с Подгорьем.

Бессмертный Безумец

Безумный Маг Подгорья губил сам себя или был уничтожен множество раз, но его гибель всегда недолговечна. Ходят слухи, что подземелье не может без него существовать и поэтому оно волшебным образом воссоздает архимага всякий раз, когда он погибает в своих разрушающихся залах. И с каждым новым возвращением у Халастера все меньше и меньше здравомыслия.

Порт Черепа

Порт Черепа лежит на берегах реки Саргаут, водной артерии прорезающей 3-ий уровень Подгорья. Когда-то подземный город использовали пираты как торговый порт, но теперь это кишащий чудовищами притон, где оттачивают свое мастерство шпионы и убийцы. Остерегайтесь речной крепости! Её гарнизоном командует оседлавший виверну злой рыцарь.

Запутанные Сети

В Подгорье находится множество тайных храмов, особенно храмов злых богов не приветствующих в городе наверху. Мерзкие слуги этих божеств заняты бесконечной войной за господство в темном подземелье. Лолс, Демоническая Королева Пауков, одна из жестоких вдохновительниц этих кровавых конфликтов.

Убежище Арктурии

Одной из учениц Халастера была Арктурия (человек, преобразователь), создававшая всевозможных новых монстров, а зачастую испытывая и на себе свои ужасные магические трансформации. В её владении оказался целый уровень Подгорья, где она превращала пленников в монстров для охраны своего убежища. Вполне возможно, что в той или иной форме Арктурия все еще обитает в Подгорье.

Что Пугает Дроу

Часть Подгорья была создана дроу. Муирал, бывший телохранитель и ученик Халастера, претендует на эту область и ради развлечения охотится на нарушителей границ её заваленных костями залов. Даже темные эльфы при упоминании Муирала переходят на шёпот. Любого, кто может так напугать дроу, следует избегать любой ценой.

Сделано Дварфами

Большая часть Подгорья была построена давным-давно щитовыми дварфами клана Мелаиркин. Дварфы были мастерами каменотёсами добывавшими здесь драгметаллы и скрывшими многие комнаты за потайными дверями. Позже дуэргары разграбили шахты, оставив после себя населенный монстрами лабиринт, не оставив никаких ценностей в туннелях и пещерах.

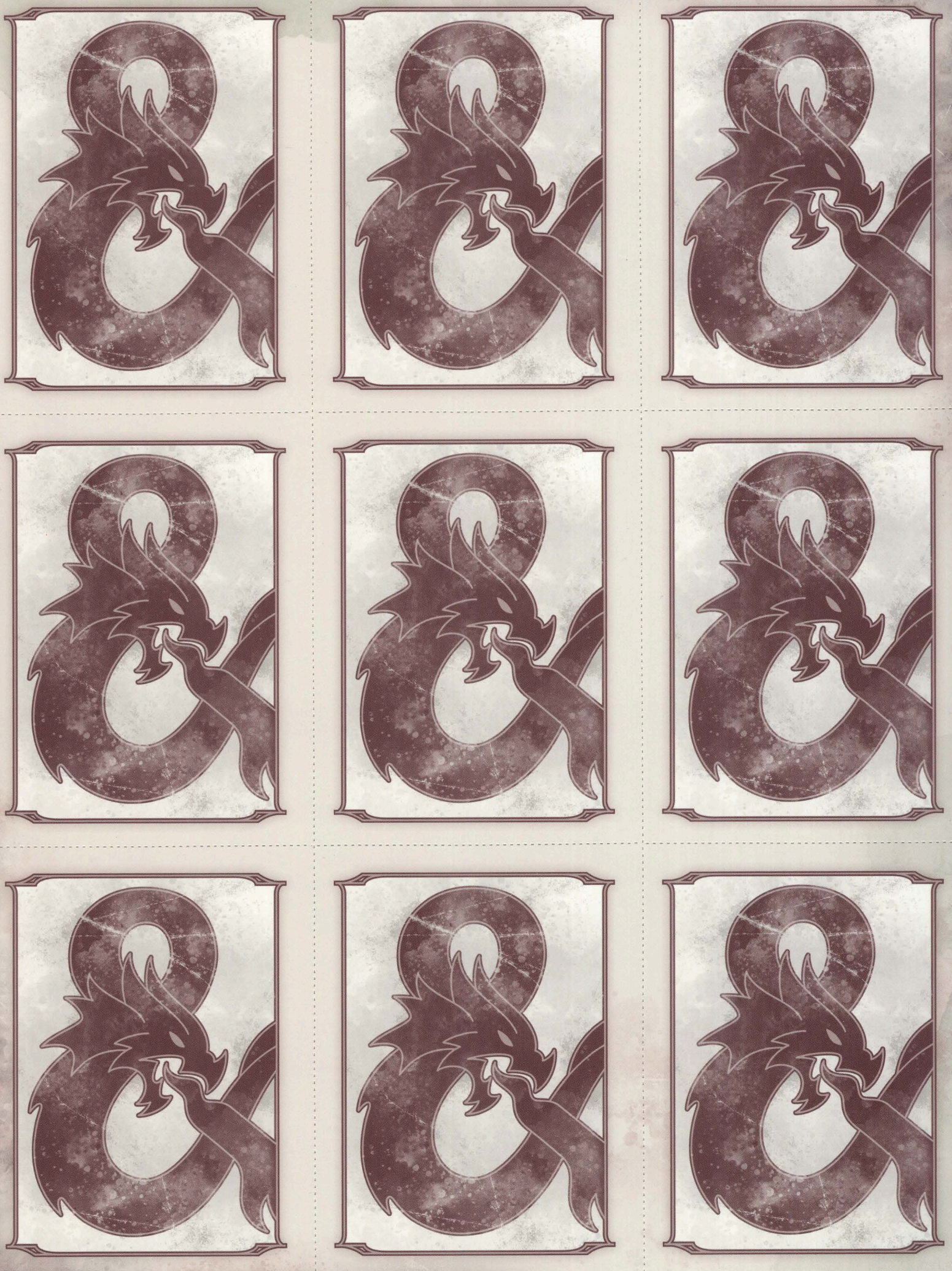
Школа Магии

Ходят слухи, что на одном из уровней Подгорья находится академия магов. Никто не знает кто ей руководит - сам Безумный Маг или один из его учеников, но многие маги желают в неё попасть. Какой волшебник не захочет изучить могущественную магию, пылящуюся в недрах Подгорья?

Дом Безумцев

Сумеречные Тени были дворянской семьей Глубоководья, их политические козни закончились столетия назад после того, как маги Сумеречных открыли порталы в Запределье. Охваченные безумием и изгнанные из своего дома, они обратились за помощью к Халастеру и спустились в недра Подгорья. С тех пор про них ничего неизвестно, но, то что осталось от благородного дома, несомненно где-то существует.

TM & ©2018 Wizards of the Coast LLC.



Подземный Лес

Река Глубин соединяет 4-ый и 5-ый уровни Подгорья, огибая по краю обширные пещеры, заполненные деревьями, кустарниками, птицами, животными и солнечным светом. Целый лес, такой же реальный, как и любой на поверхности, ждет своих исследователей, но его защищает архидруид. Исследователи, путешествующие вниз по реке, также видели огромного зеленого дракона, сидящего на башне рядом с пересекающим реку мостом.

Поглотитель

Среди пиратских кораблей Моря Мечей не было более странного, чем *"Поглотитель"* Это судно могло перемещаться под волнами и по воздуху. Никто не видел его уже много лет. Возможно, оно затонуло или затерялось среди звезд ночного неба, но заклинания прорицания указывают что корабль нашёл дорогу в Подгорье. Многие пытались найти его под Глубоководьем, но или никто не нашел, или никто не выжил, чтобы рассказать где оно находится.

Армия Тробриандa

Тробриандa был одним из самых многообещающих среди безумных учеников Халастера. Увлекающийся механизмами, он создал целую армию конструктов на своём уровне подземелья Безумного Мага. Говорят, что Тробриандa управляет своими творениями при помощи металлического кольца и что он создал подобные кольца меньшей силы для защиты своих учеников, на тот случай, если безумие настигнет и конструктов.

Тиран Смерти

Безумный Маг превратил целый уровень Подгорья в испытательный полигон для авантюристов, стремящихся добраться до самых нижних слоев подземелья и спрятанных на них сокровищ. В конце этой подземной полосы препятствий их поджидает самая сложная задача: бехолдер-нежить Адский Череп - ненавидящий волшебников Тиран Смерти.

Участь Нестера

Халастер привел с собой в Подгорье семерых учеников. Один из них, Нестер, используя методы и заклинания собственного изобретения начал превращаться в лича. Но в процессе что-то пошло не так и со временем филактерия Нестера и тело распались в прах, оставив лишь парящий череп и руки скелета. Обезумев от неудачи в достижении истинной формы лича, Нестер в ослабленной форме остался обитать в Подгорье.

Тёмные Эльфы

Недавние конфликты в Мензоберранзане заставили ослабленные дома дроу задуматься о своём будущем. Эти дома пришли в Подгорье, чтобы разбить здесь свои убежища. Вряд-ли Халастер счастлив видеть возвращение сил дроу, но как знать? Возможно, Безумный Маг сам и организовал эти беспорядки чтобы вернуть темных эльфов назад по причинам, выходящим за рамки здравого смысла.

Изумрудный Клинок

Глубоководье стоит на костях дварфийского королевства, построенного на прахе гораздо более древнего королевства эльфов. Говорят, что реликвия эльфов - волшебный меч, настолько острый, что его лезвие может разрезать камень, все еще ждет когда его найдут в Подгорье. Многие искатели приключений пропали во время охоты за этим оружием, наделенное по преданиям эльфами сердцем воина и душой поэта.

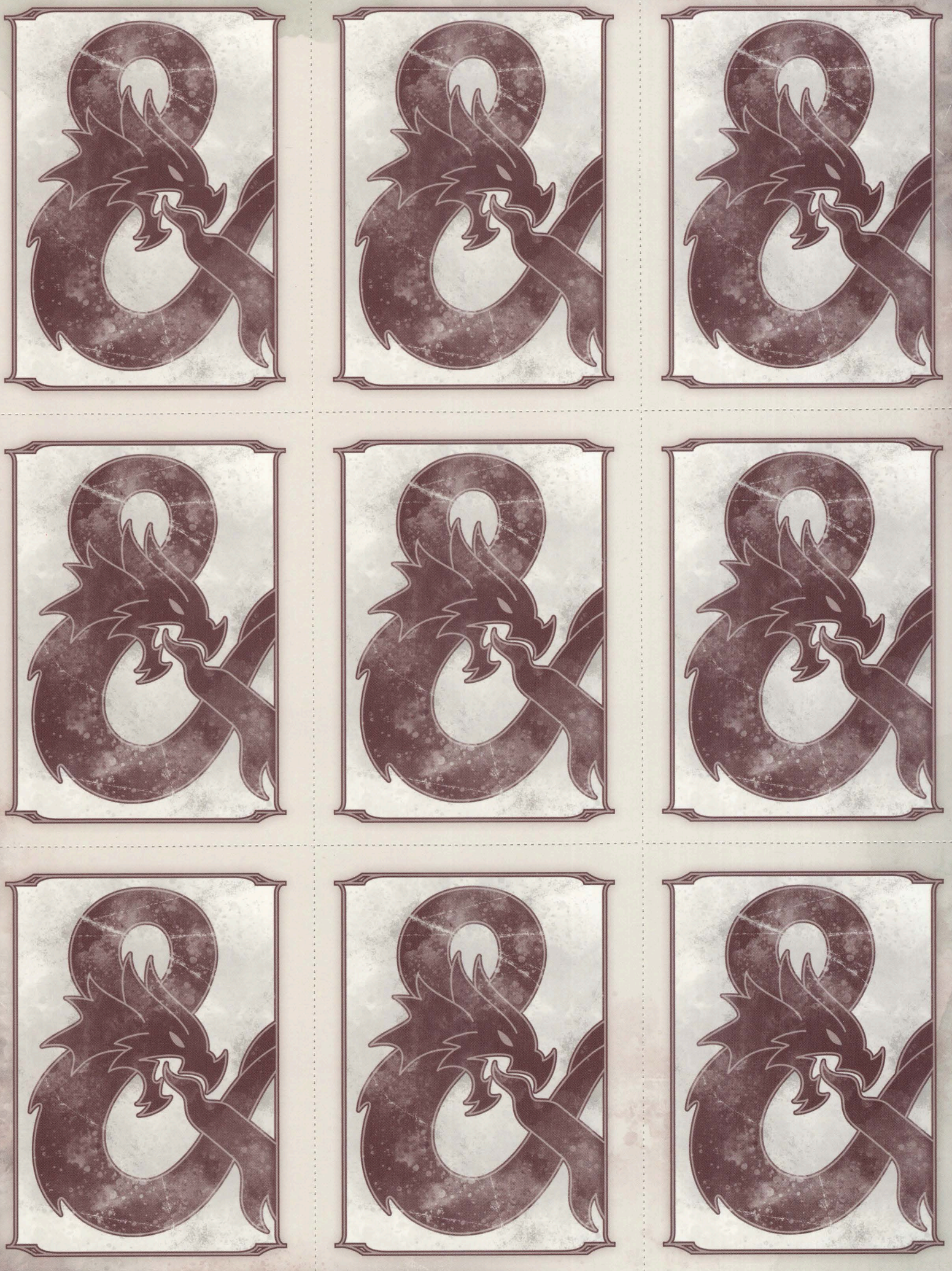
Зачем Пришли Гиты?

В Подгорье вторглись гитиянки. Возможно они стремятся уничтожить спрятанную в глубинах подземелья колонию иллитидов, а возможно планируют напасть и разграбить Глубоководье. Есть и еще один вариант: гитиянки хотят построить крепость для молодняка вдали от Астрального Плана, где они будут их воспитывать и обучать искусству войны.

Шпиль и Улитка

В глубинах Подгорья есть огромная пещера с гигантским сталагмитом, внутри которого находится башня волшебника, охраняемая каменными конструктами, возможно это и есть убежище Безумного Мага. Никто не знает, кто обитает внутри. Недалеко от башни скрывается очень необычное существо - гигантская улитка с раковиной из чистого золота.

TM & ©2018 Wizards of the Coast LLC.



Величайшее из Всех Подземелий

В городе Глубоководье находится таверна "Зияющий Портал", названная так в честь зияющей ямы в ее зале для посетителей. На дне этой осыпающейся шахты начинаются лабиринты подземелья, которого остерегаются все, кроме самых смелых искателей приключений. Это подземелье, известное как Подгорье, является владением безумного волшебника Халастера Черного Плаща. Долгое время Безумный Маг обитал в этих заброшенных глубинах, наполняя свое логово монстрами, ловушками и тайнами. С какой целью? Этот вопрос является постоянным источником различных предположений и тревожных слухов.

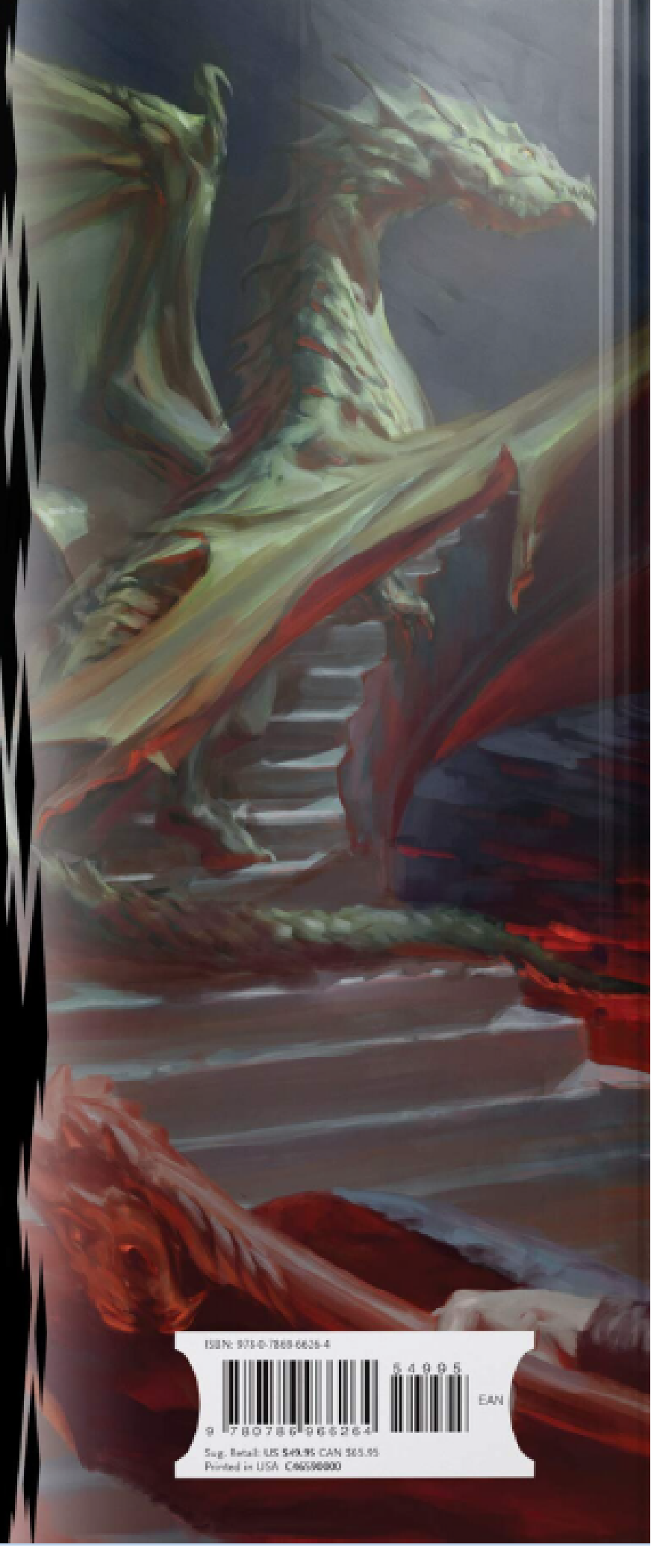
Всё начинается после того, когда заканчивается приключение *Глубоководье: Ограбить Дракона*, поднимая персонажей от 5-го уровня и выше вплоть до 20-го, если они исследуют весь дом Халастера. Здесь подробно описаны двадцать три уровня Подгорья, а также подземное поселение Порт Черепа.

Сокровищ и тайн предостаточно, но будьте осторожны на этом пути!

Приключение Dungeons & Dragons
для персонажей 5-20 уровня

Для проведения приключения
требуются книги пятой редакции:
Книга Игрока, *Руководство Мастера*,
Бестиарий

DungeonsandDragons.com



ISBN: 978-0-7869-6626-4
54995
EAN
9 780786 966264
Sug. Retail: US $49.95 CAN $63.95
Printed in USA C4659000